AQUALAND GRAPH
Ver.2

MANUEL D'INSTRUCTION



Introduction

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur l'unité de communication et l'Aqualand Graph. Aqualand Graph est conçu pour transférer des données de profil de plongée mémorisées sur Hyper Aqualand dans un micro-ordinateur par l'intermédiaire de l'unité de communication. Les données transférées dans l'ordinateur personnel peuvent être facilement contrôlées et converties en données graphiques. Il peut gérer à la fois les données de caractères entrées et les enregistrements de plongée sous forme de journal et permet le collage sur un journal d'image fixes/animées correspondant à ce journal. De plus, AQUALAND GRAPH peut être utilisé pour imprimer de telles données, ce qui est très pratique pour le stockage d'enregistrements de plongée.
Nous espérons que votre exemplaire d'AQUALAND GRAPH vous permettra de jouir encore plus pleinement de votre vie sportive.

- Le contenu de ce Manuel est sujet à des modifications sans préavis en raison d'améliorations ou de remises à jour.

Notes sur l'emploi

Unité de communication

L'unité de communication est constituée de composants électroniques et de pièces de précision. Veuillez utiliser cette unité avec les plus grandes précautions.

- Conserver et opérer l'unité dans un endroit où la température se situe entre 5° et 40°C (41°F ET 104°F) et le degré hygrométrique de l'air entre 20% et 80% (sans condensation de rosée). En outre, veiller à éviter les endroits où de brusques changements de température risquent de survenir.
- Ne pas soumettre l'unité à des chocs ou des vibrations. Veiller tout particulièrement à ne pas conserver l'unité dans des endroits où elle pourrait être soumis à des chocs ou à des vibrations.
- Tenir l'unité éloignée des endroits où elle risquerait d'être exposée directement aux rayons du soleil ou à des quantités importantes de poussiére. Veiller tout particulièrement à ne pas laisser l'unité dans un véhicule quel qu'il soit.
- Ne pas démonter ou modifier l'unité à aucun moment ceci risquant d'endommager l'unité inutilement.
- Il convient de veiller à ne pas éclabousser l'unité et à éviter qu'elle soit mouillée. S'assurer que la montre (Hyper Aqualand) n'est pas mouillée lorsqu'elle est mise en place.
- Lors du nettoyage de l'unité, l'essuyer avec un chiffon doux légèrement humide en employant à cet effet de l'eau ou un détergent neutre. N'utilisez jamais de benzène ou diluant pour nettoyer cet appareil.
- Eviter d'utiliser l'unité à proximité d'un poste de radio ou de télévision. L'opération de l'unité à proximité de tels appareils risquent de provoquer des difficultés lors de la réception des données.
- CITIZEN WATCH CO., LTD. et CITIZEN TRADING CO., LTD. ne pourront être tenus responsables pour toutes pertes, financières ou autres, causées par des répérations, des difficultés avec l'emploi de l'unité ou du logiciel, ou au regard de toute réclamation élevée par qui que ce soit.

AQUALAND GRAPH

- CITIZEN WATCH CO., LTD. et CITIZEN TRADING CO., LTD. ne pourront être tenus responsables pour toutes pertes, financières ou autres, pour des programmes ou des données effacés, ou toute réclamation élevée par qui que ce soit, résultant de l'utilisation de ce logiciel.
- CITIZEN a vérifié le fonctionnement de divers micro-ordinateurs sur lesquels “AQUALAND GRAPH” opére. Le programme “AQUALAND GRAPH” peut être utilisé sur votre micro-ordinateur. Toutefois, si des problèmes survenaient, veuillez contacter notre Centre d'entretien après-vente.

AQUALAND GRAPH

SOMMAIRE

1. Configuration du Systeme

1.1. Configuration du Produit AQUALAND GRAPH

①AQUALAND GRAPH MANUEL D'INSTALLATION 1
②Unité de communication 1
③CD-ROM AQUALAND GRAPH 1

1.2. Exigences du Systeme

En plus des produits précités, l'équipement suivant est nécessaire pour faire fonctionner AQUALAND GRAPH.

①Ordinateur personnel
Ordinateur équipé d'un port série et fonctionnant sous Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP (Pentium 200 MHz ou plus recommandé)
②Logiciel d'exploitation
Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
③Capacité de mémoire
32 MB ou plus (64 MB ou plus est recommandé)
④Disque dur
Un espace libre de 15 MB (ou plus) est requis dans le répertoire Windows et un espace libre de 10 MB (ou plus) dans le répertoire d'implantation à l'installation de l'application. (minimum de 100 Mo recommandé)
⑤Moniteur
Affichage couleur de résolution SVGA (résolution : 800 x 600, 256 couleurs) ou plus, compatible avec Windows 98, Windows Me, Windows 2000 ou Windows XP
⑥Port sériel et câble direct RS-232C
Le câble doit être blindé et raccordé comme suit:
(Un port sériel à grande vitesse est recommandé.)

• Si le port de communication série de votre ordinateur personnel comporte 9 broches:

Côté PC			Côté unité de communication
9 broches femelles	2	3	25 broches mâles
	3	2	
	4	20	
	5	7	
	6	6	
	7	4	
	8	5	

• Si le port de communication sériel de votre ordinateur personnel comporte 25 broches:

Côté PC			Côté unité de communication
25 broches femelles	1	1	25 broches mâles
	2	2	
	3	3	
	4	4	
	5	5	
	6	6	
	7	7	
	20	20	

⑦Lecteur de disque

Un lecteur de CD-ROM (exigé pendant l'installation)

⑧Hyper Aqualand (montre)

⑨Imprimante

Une imprimante assistée par le logiciel d'exploitation Windows fonctionnant sur votre ordinateur personnel.

⑩Web Browser

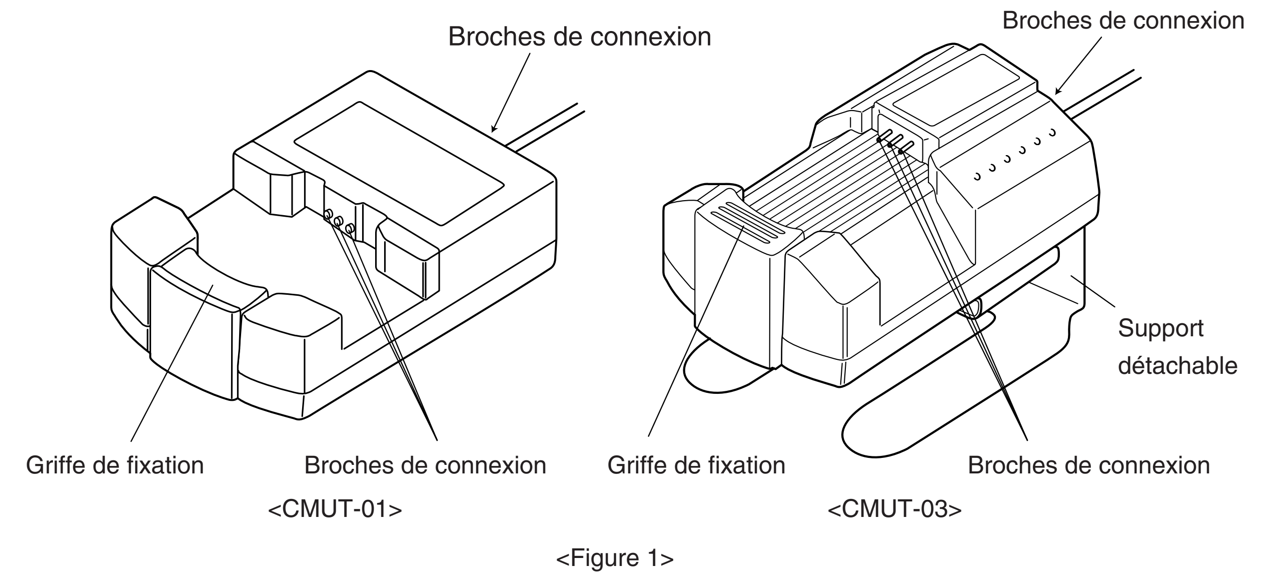
Un Web Browser est requis pour le prévisionnage HTML du journal etc. Il doit être relié aux fichiers HTML pour la référence aux fichiers.

2. Unite de Communication

L'unité de communication sert au transfert des données (données compte rendu/données profil) mémorisées dans la montre à votre ordinateur personnel.
Le produit existe en deux tailles différentes, la CMUT-01 sans support pour l'unité de communication, et le CMUT-03, fournie avec un support.

2.1. Denomination et Fonction des Pieces

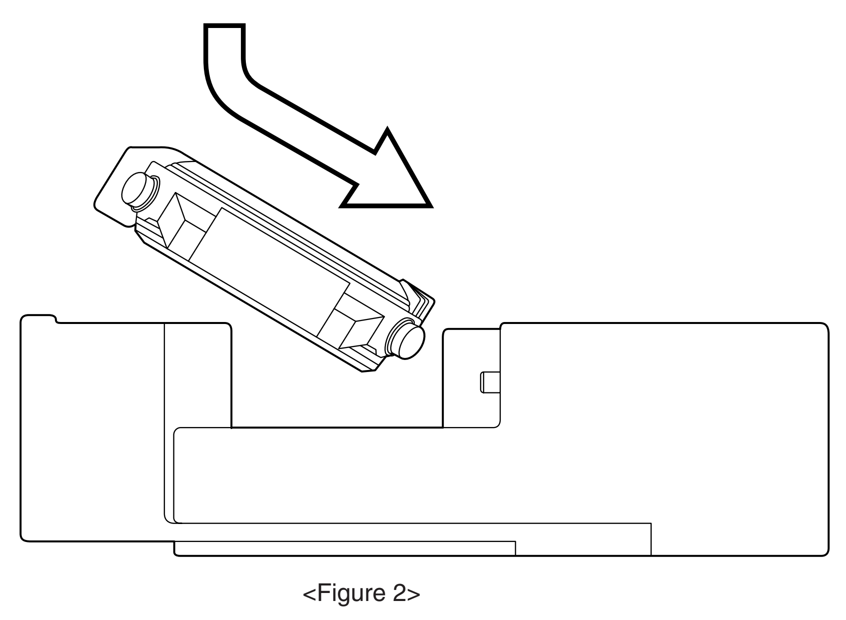
• Connecteur RS-232C
Raccorde l'unité de communication à l'ordinateur concerné via un câble adaptateur sériel.
• Broches de connexion
Raccordent le terminal de transfert de la montre. Il y a trois broches: la broche centrale est mise au contact de la broche de transfert de la montre, et les deux autres au contact du boîtier de la montre.
• Griffe de fixation
Maintient la montre pressée contre les broches de connexion.
• Support détachable: à utiliser avec la CMUT-03.
Elle est fixée au corps principal de l'unité de communication.
Le support doit toujours être utilisé avec l'unité de communication CMUT-03.
Méthode de fixation: Fixer le support en le faisant glisser horizontalement sur la fixation métallique située sur le dessous de l'unité de communication.



<Figure 1>

2.2. Raccordement de la Montre et de L'ordinateur

• Comment raccorder
Procédez comme suit pour raccorder la montre à votre ordinateur personnel.
①Vérifiez que votre ordinateur personnel est hors tension.
②Raccordez le port de communication sériel de votre ordinateur personnel au connecteur de l'unité de communication à l'aide du câble adaptateur sériel RS-232C.
③Mettez votre ordinateur personnel sous tension et lancez le système AQUALAND GRAPH.
④Réglez la montre au mode de transfert, puis appelez les données.(Voir le Mode d'emploi de la montre.)
⑤Insérez la montre de sorte que la broche de transfert soit au contact de la broche centrale des trois broches de connexion. Puis, poussez la montre dans le logement (voir la Figure 2 ci-dessous).



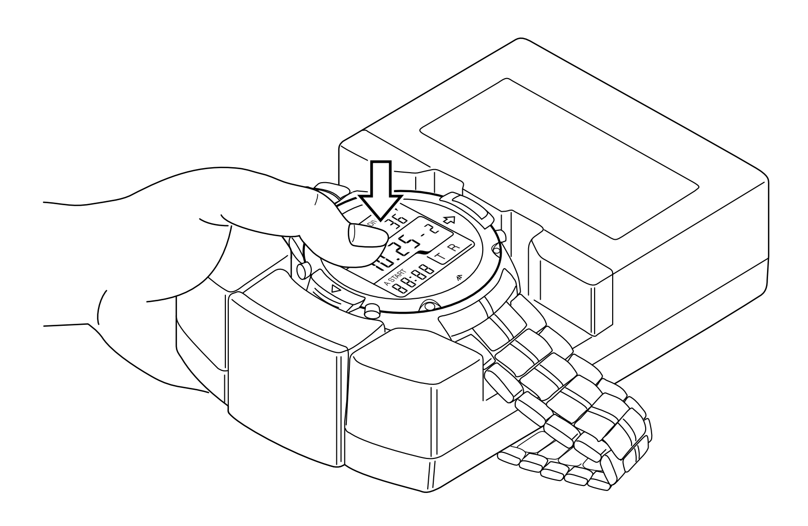
<Figure 2>

• Comment déconnecter
Tenez la partie bracelet de la montre et soulevez-la du côté opposé aux broches de connexion (côté griffe de fixation) jusqu'à ce qu'elle se sépare de la griffe de fixation. Arrêtez l'exploitation d'AQUALAND GRAPH et mettez l'ordinateur personnel hors tension avant de déconnecter le câble adaptateur sériel.

Pour les utilisateurs qui utilise l'unité de communication de type CMUT-01 de meta-band watch

Précautions pour la transmission de données

Pendant la transmission de données, tenez la montre et l'unité de communication dans les doigts comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. S'assurer de la maintenir dans cette position jusqu'à ce que l'Aqualand Graph ait terminé la réception de données.
Lorsqu'un Hyper Aqualand d'un modèle à bande métallique est installé sur l'unité de communication, il est possible que le bracelet touchant la base de l'unité lève légèrement la montre de l'unité pendant la transmission de données. Cela peut entraîner les bornes à perdre le contact, et les données peuvent ne pas être transmises correctement.



3. Installation de AQUALAND GRAPH

Installez Aqualand Graph comme indiqué ci-dessous.

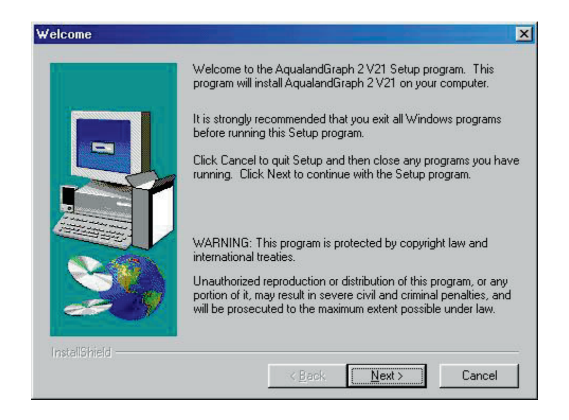
(1) Allumez l'ordinateur et vérifiez si le système d'exploitation a bien démarré.

* Pour les utilisateurs de Windows 2000 ou Windows XP, il est nécessaire de se connecter à Windows comme "Administrator (Administrateur)".

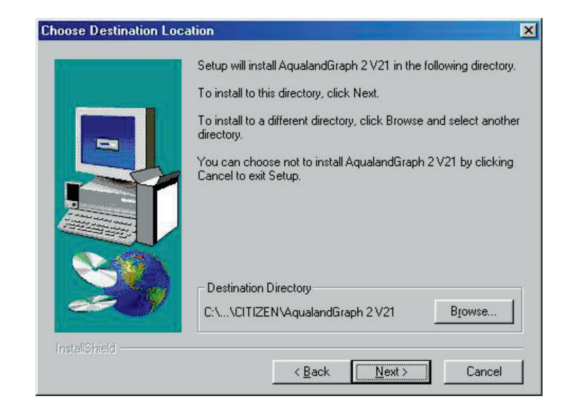
(2) Posez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. Le menu d'installation de AQUALAND GRAPH s'affiche automatiquement.

Si le menu ne s'affiche pas, double-cliquez sur "install.exe" sur le CD-ROM inséré dans le lecteur de CD-ROM pour afficher le menu d'installation.

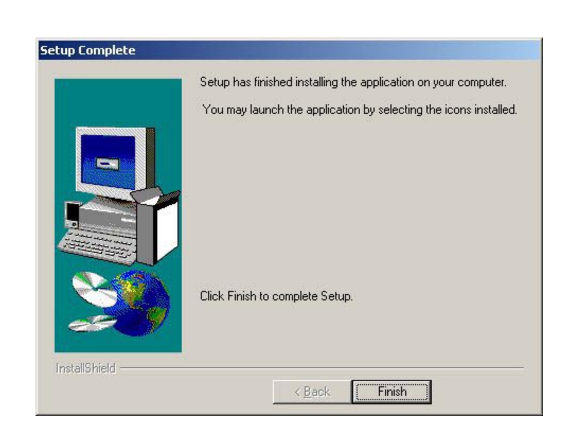
(3) Cliquez sur "Install AQUALAND GRAPH 2 V21". L'installation commence et l'écran suivant s'affiche.



(4) Vérifiez le contenu et cliquez sur "NEXT" pour afficher l'écran suivant.



(5) Si vous voulez changer le répertoire où le logiciel est installé, cliquez sur "Browse" et sélectionnez le répertoire souhaité. Vérifiez le contenu et cliquez sur "NEXT" pour installer le logiciel. L'écran suivant apparaît.



(6) Cliquez sur "Finish" pour terminer l'installation.

4. Démarrage et arrêt de AQUALAND GRAPH

4.1. Démarrage de AQUALAND GRAPH

Sélectionnez “Program” puis “AqualandGraph 2 V21” à partir du bouton “Start” dans la barre de tâches.

4.2. Arrêt de AQUALAND GRAPH

Cliquez sur le bouton [X] dans le coin supérieur droit de la fenêtre principale <Fenêtre principale> ou sélectionnez le menu [File (F)] et sélectionnez [End (X)] dans le menu déroulant.

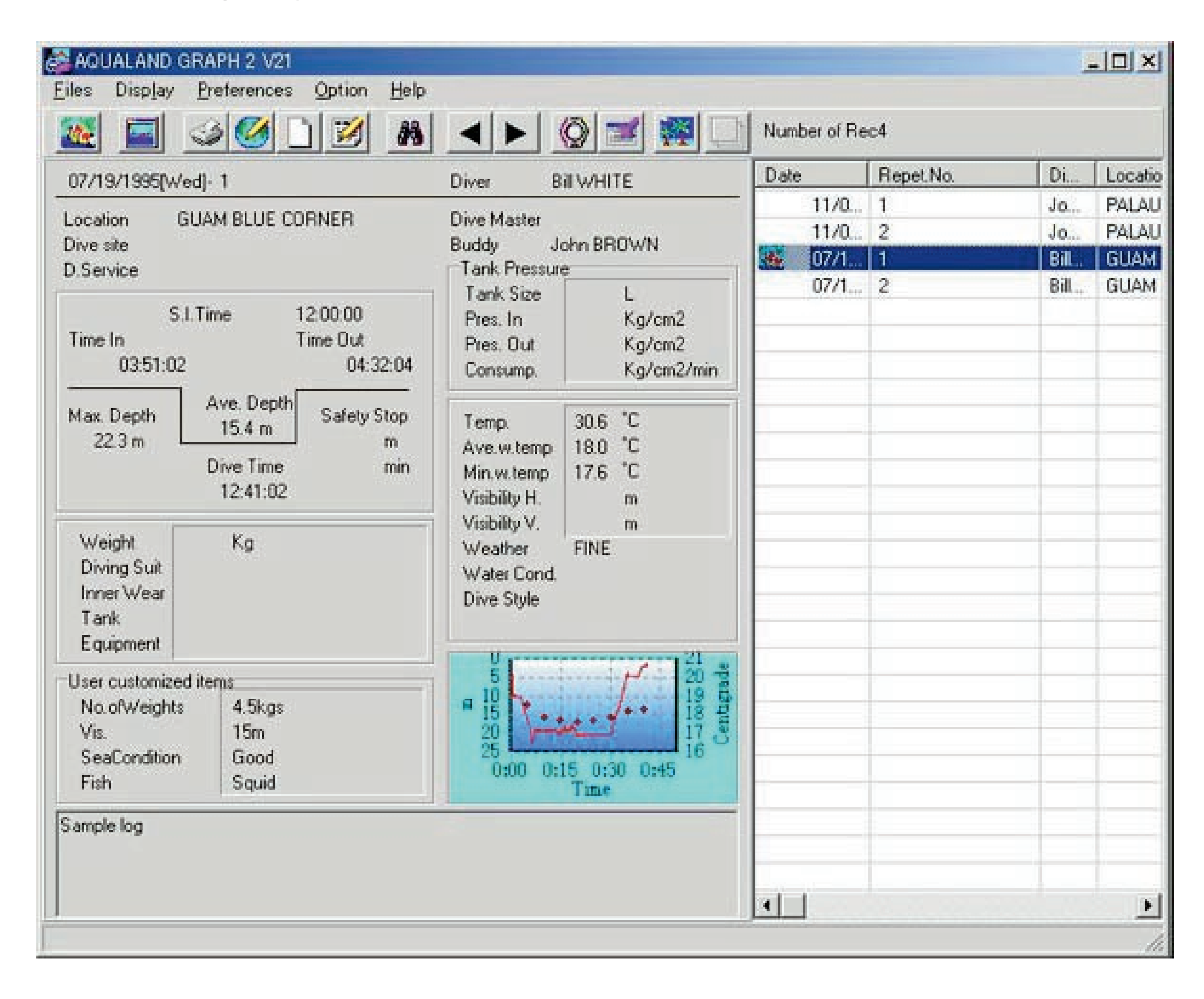
5. Fenêtre principale

Cette fenêtre apparaît toujours en premier lorsque vous démarrez **[AQUALAND GRAPH]**.
La <Fenêtre principale> se divise en trois zones.

Zone d'affichage du journal	Cette zone, sur la gauche de la fenêtre principale, contient les données du journal. Les journaux ne peuvent pasêtre édités dans cette zone.
Zone d'affichage de l'album	Cette zone, sur le côté droit de la fenêtre, contient des images. Elle se substitue à la liste de plongées.
Liste de plongées	Cette zone, sur le côté droit de la fenêtre, contient les données de plongée sous forme de tableau. Elle se substitue à l'affichage de l'album.

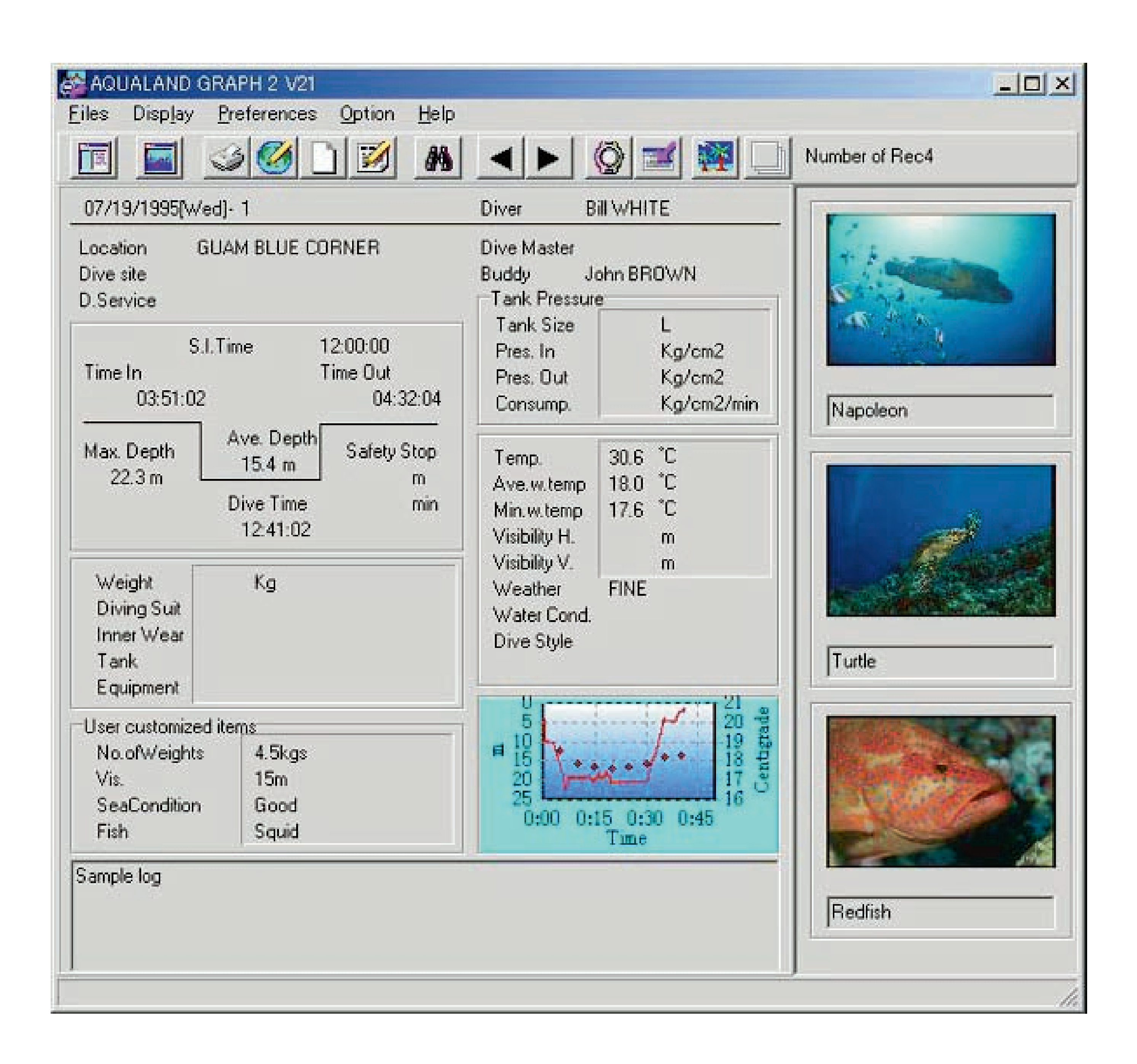
Vous pouvez ouvrir une autre fenêtre en cliquant sur un bouton dans la barre d'outils de ce menu ou en sélectionnant un menu.
Un message d'aide s'affiche lorsque le curseur de la souris est sur un des boutons de la barre d'outils.

Zone d'affichage du journal



Fenêtre principale dans le mode d'affichage d'album

Lorsque la fenêtre principale est affichée dans le mode d'affichage de la liste de plongées, cliquez sur le bouton avec la souris ou sélectionnez [Switch to Album (A)] dans le menu [Display (L)] pour passer au mode d'affichage d'album.
Lorsque vous cliquez sur une image d'album, la boîte de dialogue apparaît dans son format original dans le cas d'une photo. S'il s'agit d'une séquence vidéo, l'application correspondant au fichier AVI démarre et la séquence est reproduite.
L'enregistrement d'album s'effectue dans la boîte de dialogue <Edit> de journal. (Reportez-vous à "8. Ajouter des données au journal" et "8.4 Editer l'album" pour le détail.)

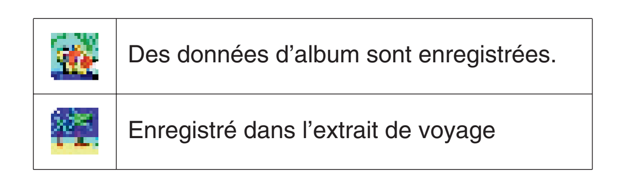


Fenêtre principale dans le mode d’affichage de la liste de plongées

Lorsque la fenêtre principale est affichée dans le mode d’affichage d’album, cliquez sur le bouton [icône] ou sélectionnez [Switch to Log List (L)] dans le menu [Display (L)] pour passer au mode d’affichage de liste de plongées.

Icônes d’attributs

Des icônes indiquant des attributs apparaissent sur le côté gauche de la liste de plongées.



	Des données d’album sont enregistrées.
	Enregistré dans l’extrait de voyage

5.1. Changement des données de journal affichées

Lorsque vous cliquez dans la <Liste de plongées> sur la ligne dont vous voulez voir le journal, celui-ci apparaît dans la <Zone d’affichage de journal>.
Les données de journal affichées peuvent être changées par un clic du bouton de déplacement, dans la barre d’outils.

5.2. Menus

Fichiers (Files (F))

Create New Log (N)	Crée un nouveau journal sans transférer les données de la montre.
Edit (E)	Edite le journal affiché.
Delete (D)	Supprime les données sélectionnées dans la <Liste de plongées>.

Create HTML Document (H)	Crée une page web avec les données sélectionnées dans la <Liste de plongées>.
Print (P)	Imprime les données sélectionnées dans la <Liste de plongées>.
Print Log List (L)	Imprime la <Liste de plongées> complète.

Trip Summary (T)	Cette fonction est valide dans le Mode d'affichage d'album. Les données sélectionnées dans la <Liste de plongées> sont enregistrées dans l'extrait de voyage.
List of Trip Summaries (S)	Cette fonction est valide dans le Mode d'affichage d'album. Une liste des Extraits de voyages enregistrés apparaît.

Exit (X)	Ferme **AQUALAND GRAPH**.

Affichage (Display (L))

Search (S)	Extrait de la <Liste de plongées> les données qui doivent être affichées.
Select Log Item (I)	Sélectionne l'élément qui doit être affiché dans la <Liste de plongées>.
Graph (G)	Affiche un graphique des données sélectionnées dans la <Liste de plongées>.

Switch to Album (A)	Cette fenêtre apparaît en mode d'affichage de liste de plongées. Sert à afficher la fenêtre du mode d'affichage d'album.
Switch to Log List (L)	Cette fenêtre apparaît en mode d'affichage d'album. Sert à afficher la fenêtre du mode d'affichage de liste de plongées.
Album Thumbnails (T)	Affichage d'imagettes dans la <Zone d'affichage d'album>.

Préférences (Preferences (P))

General (G)	Enregistrement des informations requises pour le fonctionnement de **AQUALAND GRAPH**.
Customized Items (C)	Enregistrement des réglages effectués par l'utilisateur qui sont inscrits dans un journal.
Fixed Items (F)	Enregistrement des paramètres fixes, comme le plongeur, le temps, etc. qui sont inscrits dans un journal.
Dive Locations (L)	Enregistrement des lieux qui sont inscrits dans un journal.

Option (O)

Transfer (T)	Transfert des données de la montre.
Export Log (E)	Exportation de toutes les données de plongée ou d'une partie seulement.
Import Log (I)	Chargement des données exportées. Les données de journal DOS, Ver. 1/ Ver. 2.0/ Ver. 2.1, sont également importées.

Aide (Help (H))

Help Topics (H)	Affichage des rubriques de l'aide.
About Aqualand Graph (A)	Affichage de la version de **AQUALAND GRAPH**.

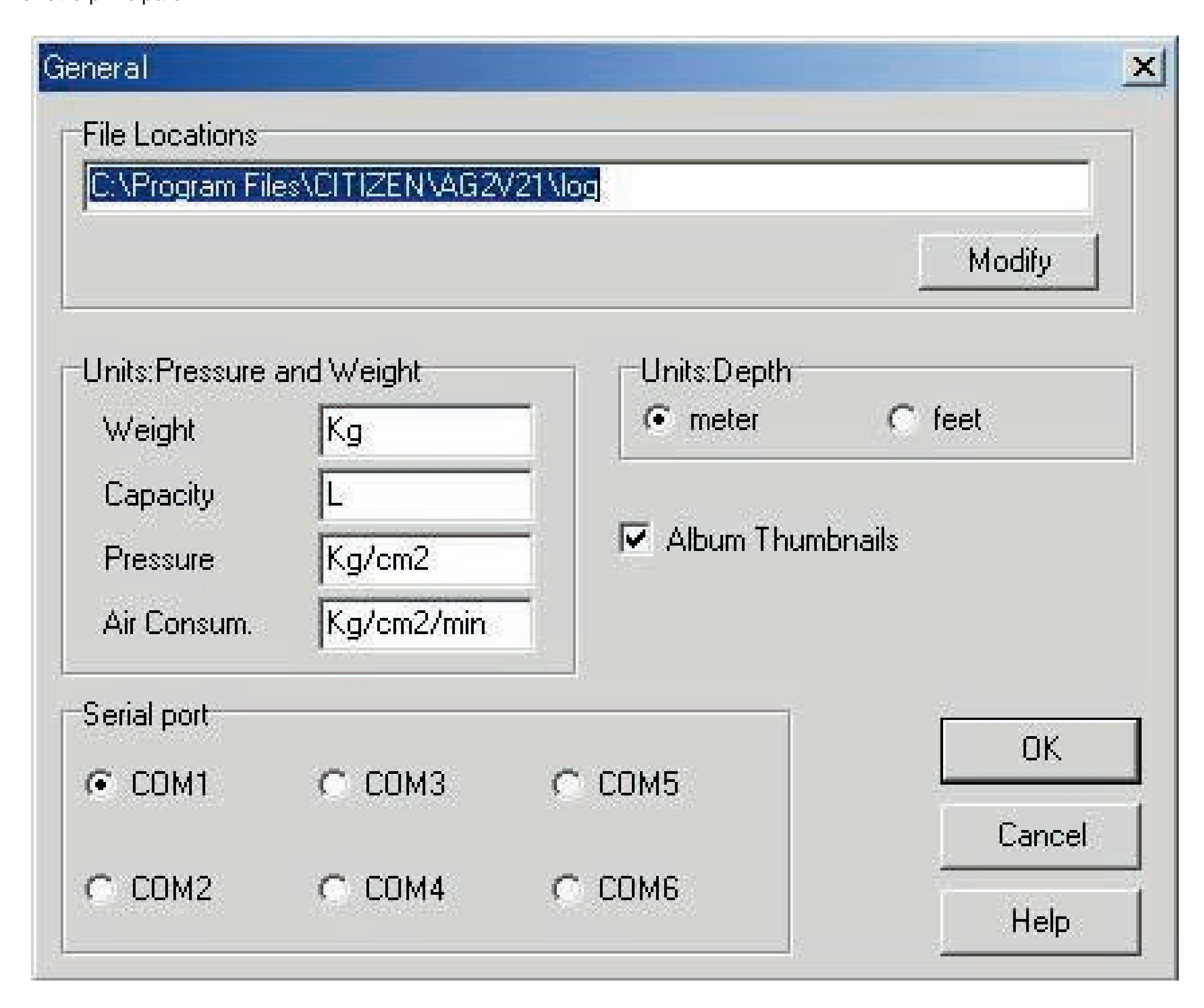
5.3. Barre d'outils

	Bouton d'affichage d'album	Apparaît dans le mode d'affichage de liste de plongées. Correspond à [Switch to Album (A)] du menu [Display (L)].
	Bouton d'affichage de la liste de plongées	Apparaît dans le mode d'affichage d'album. Correspond à [Switch to Log List (L)] du menu [Display (L)].
	Bouton de graphique	Correspond à [Graph (G)] du menu [Display (L)].
	Bouton d'impression	Correspond à [Print (P)] du menu [Files (F)].
	Bouton de création de document HTML	Correspond à [Create HTML Document (H)] du menu [Files (F)].
	Bouton de création de nouveau journal	Correspond à [Create New Log (N)] du menu [Files (F)].
	Bouton d'édition	Correspond à [Edit (E)] du menu [Files (F)].
	Bouton de recherche	Correspond à [Search (S)] du menu [Display (L)].
	Bouton précédent	Permet de revenir aux données antérieures de la <Liste de plongées> contenant le journal actuel et d'afficher le journal.
	Bouton suivant	Permet d'avancer aux données suivantes de la <Liste de plongées> contenant le journal actuel et d'afficher le journal.
	Bouton de transfert	Correspond à [Transfer (T)] du menu [Option (O)].
	Bouton d'exportation de journal	Correspond à [Export Log (E)] du menu [Option (O)].
	Bouton d'extrait de voyage	Cette fonction est valide dans le Mode d'affichage d'album. Correspond à [Trip Summary (T)] du menu de [Files (F)].
	Bouton de liste des extraits de voyage	Cette fonction est valide dans le Mode d'affichage d'album. Correspond à [List of Trip Summary (S)] du menu de [Files (F)].

6. Préférences

6.1. Générales (General)

Cette option sert à enregistrer les réglages requis pour le fonctionnement de **AQUALAND GRAPH**.
La boîte de dialogue <General> apparaît lorsque [General (G)] est sélectionné dans le menu [Preferences (P)] sur la <Fenêtre principale>.



Les réglages sont validés lorsque vous cliquez sur le bouton OK avec la souris. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite. Les réglages validés sont sauvegardés dans la mémoire de **AQUALAND GRAPH**, et il n'est donc pas nécessaire de les enregistrer à nouveau à chaque démarrage.

Les changements s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. A ce moment la <Fenêtre principale> réapparaît.

6.1.1. Emplacements des dossiers (File Locations)

Désignez le dossier où vous voulez sauvegarder les données transférées. Un maximum de 9999 ensembles de données peuvent être sauvegardées dans un seul dossier de sauvegarde. Si ces 9999 ensembles contiennent les données d'une seule plongée d'une durée d'une heure, environ 400 Mo d'espace seront requis. Au moment de l'installation, un dossier de sauvegarde intitulé "LOG" est créé dans le dossier où **AQUALAND GRAPH** est installé.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Modify avec la souris, la boîte de dialogue <Select Folder> apparaît. Spécifiez un dossier de sauvegarde dans la boîte de dialogue si vous voulez changer de dossier de sauvegarde. (reportez-vous à “6.1.6 Sélectionner un dossier” pour le détail).

6.1.2. Unités (Units)

Désignez les unités qui doivent être utilisées dans les journaux. Les unités peuvent être désignées par 10 lettres et chiffres au maximum. Les données enregistrées ne changent pas lorsque vous changez d’unités .

Weight	Désignez les unités devant indiquer le poids.
Capacity	Désignez les unités devant indiquer le volume des bouteilles
Pressure	Désignez les unités devant indiquer la pression de l’air, à l’entrée et à la sortie.
Air Consum.	Saisissez les unités devant indiquer la consommation d’air.

6.1.3. Unités lors de la création d’un nouveau journal (Unit : Depth)

Désignez les unités de profondeur à utiliser lors de la création d’un nouveau journal avec Créer un nouveau jounal.

Meter	Le mètre est utilisé comme unité de profondeur et le °C comme unité de température.
Feet	Le pied est utilisé comme unité de profondeur et le °F comme unité de température.

6.1.4. Vignettls d’album (Album Thumbnails)

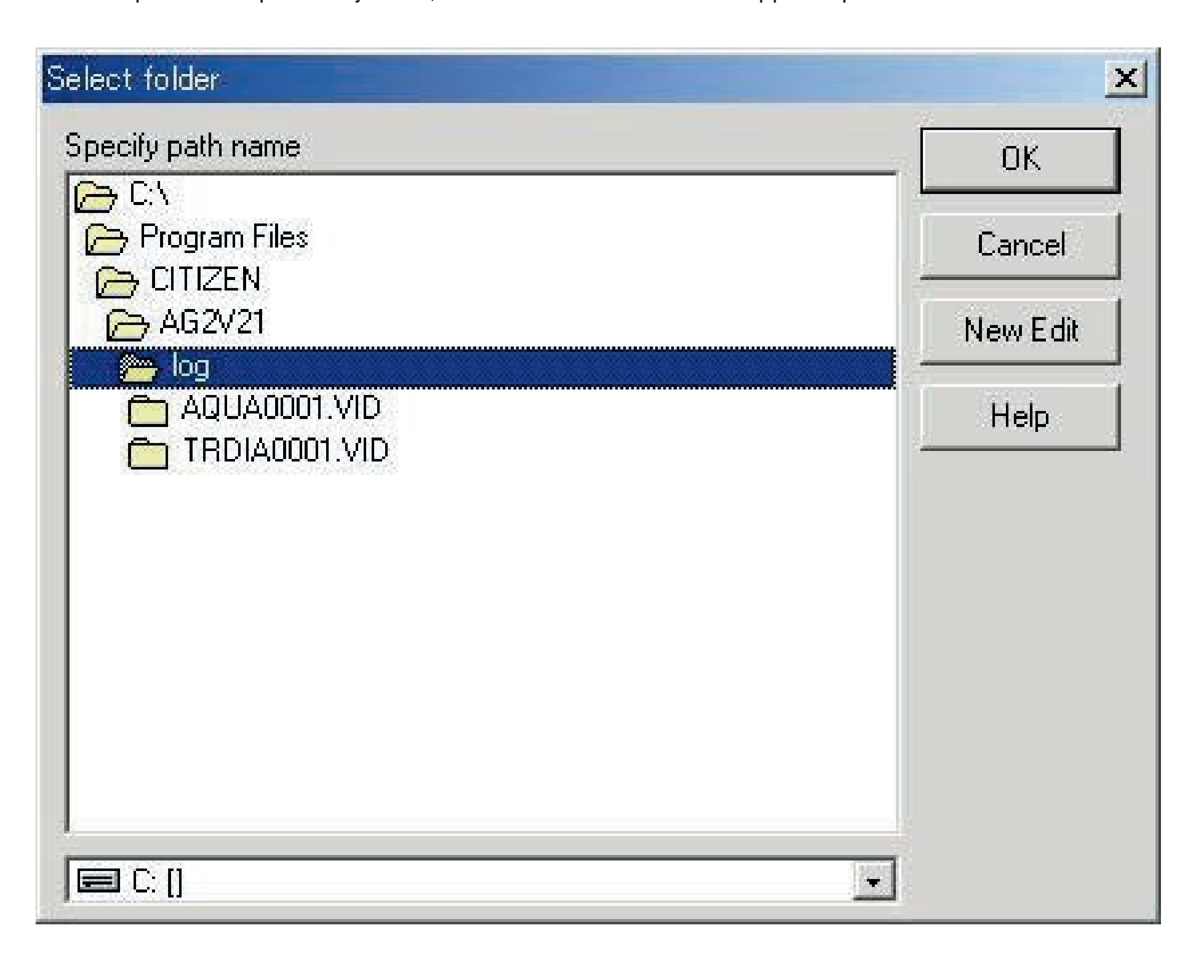
Spécifiez le mode d’affichage de l’album dans la <Zone d’affichage d’album> sur la <Fenêtre principale>.
Quand <Album Thumbnails> est coché, des imagettes et commentaires sont affichés. Si cette option n’est pas cochée, seuls les commentaires seront affichés sans imagettes.

6.1.5. Port série (Serial Port)

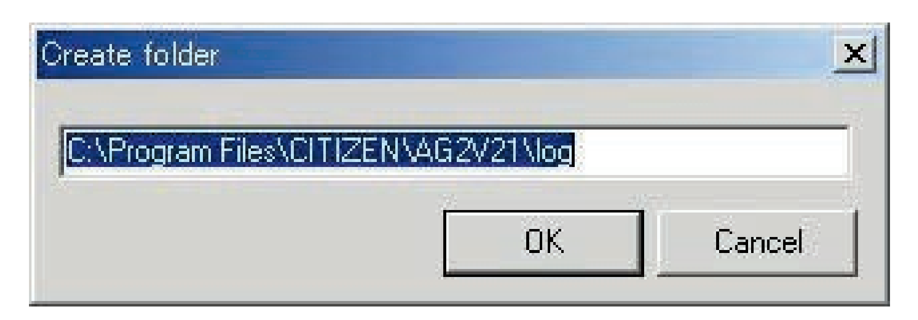
Sélectionnez un port série.

6.1.6. Sélectionner un dossier (Select Folder)

Ce paramètre sert à sélectionner un dossier.
Si vous démarrez à partir de Importer le journal, le bouton New Edit n'apparaît pas.



Lorsque vous cliquez sur le bouton New Edit avec la souris, la boîte de dialogue <Create Folder> apparaît.
Un dossier peut être créé à ce moment.



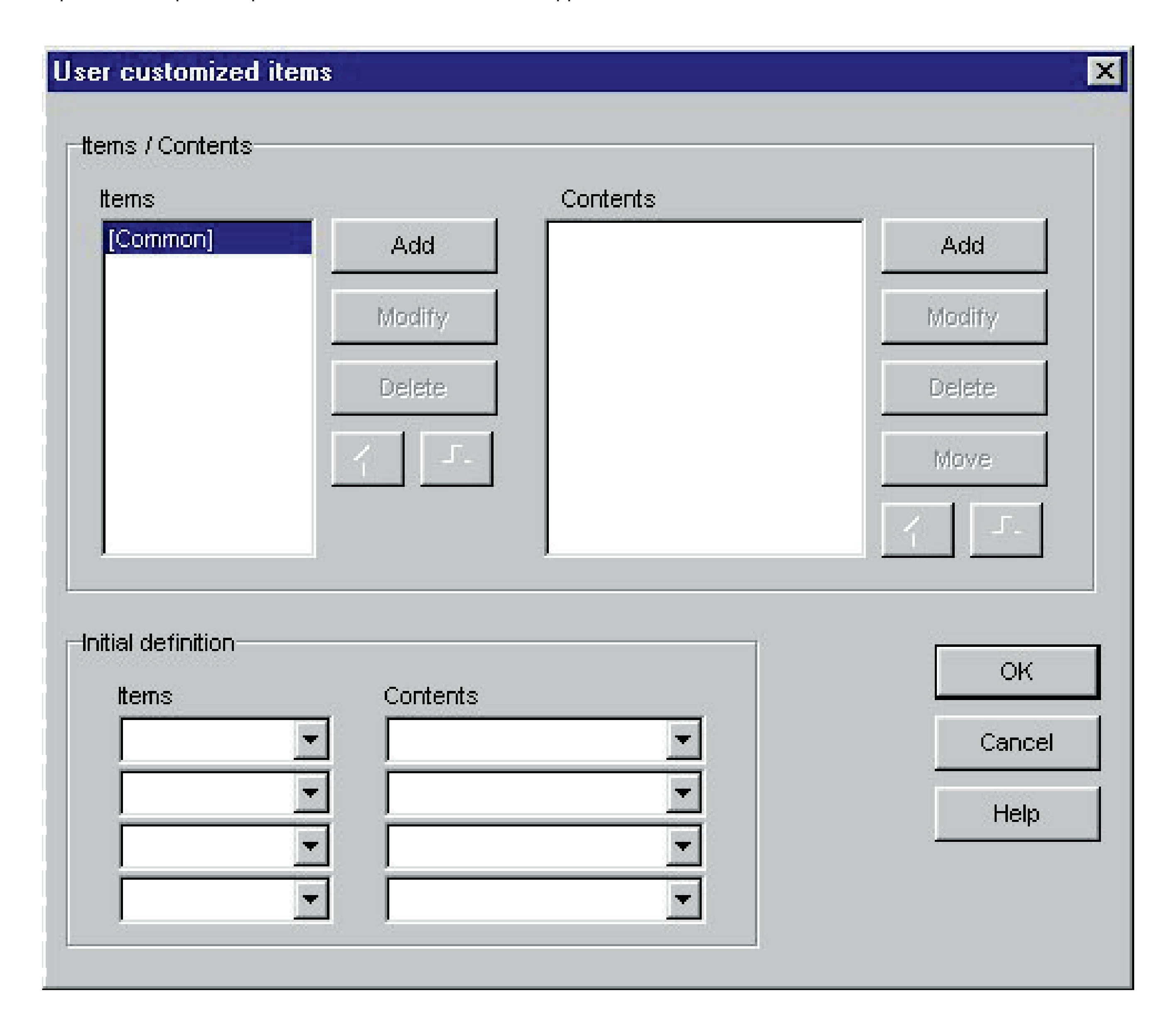
6.2. Paramètres personnalisés (Customized Items)

Cette option sert à enregistrer les réglages et le contenu des paramètres personnalisés pouvant être sauvegardés dans un journal.

La boîte de dialogue <User customized items> apparaît lorsque [Customized Items (C)] est sélectionné dans le menu [Preferences (P)] de la <Fenêtre principale>.

Le contenu de chaque paramètre peut être classé. Lorsqu'un paramètre est sélectionné dans la liste de paramètres dans la partie supérieure gauche de la boîte de dialogue, le contenu de chaque paramètre apparaît dans une liste dans la partie supérieure droite de la boîte de dialogue.

Les paramètres qui n'ont pas besoin d'être classifiés sont appelés "Common".



L'enregistrement des paramètres se valide par un clic du bouton OK. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.

Comme le contenu des paramètres est sauvegardé dans **AQUALAND GRAPH**, il n'est pas nécessaire de l'enregistrer à chaque nouveau démarrage.

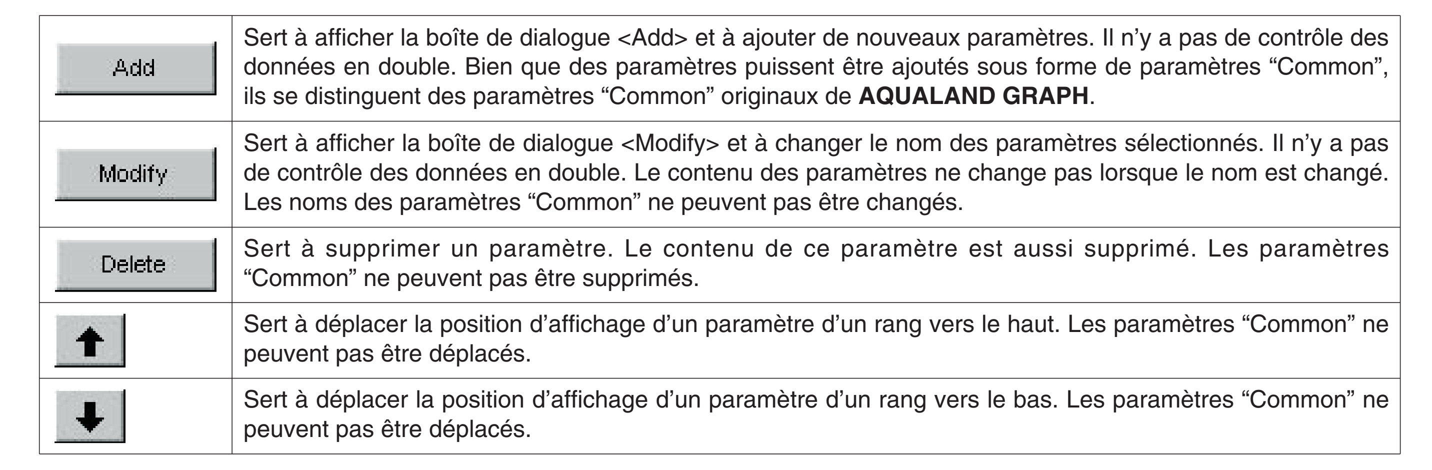
Les changements effectués s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.

Les additions ou changements de données s'effectuent dans la boîte de dialogue <Add> ou <Modify>.

Lorsque des données sont saisies et validées par un clic du bouton OK, la boîte de dialogue <User customized Items> réapparaît et les données éditées figurent dans la liste.

6.2.1. Paramètres (Itemes)

Les paramètres peuvent avoir 12 lettres ou nombres. En tout, 1000 paramètres peuvent être enregistrées.



Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux paramètres. Il n'y a pas de contrôle des données en double. Bien que des paramètres puissent être ajoutés sous forme de paramètres "Common", ils se distinguent des paramètres "Common" originaux de **AQUALAND GRAPH**.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le nom des paramètres sélectionnés. Il n'y a pas de contrôle des données en double. Le contenu des paramètres ne change pas lorsque le nom est changé. Les noms des paramètres "Common" ne peuvent pas être changés.
Delete	Sert à supprimer un paramètre. Le contenu de ce paramètre est aussi supprimé. Les paramètres "Common" ne peuvent pas être supprimés.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage d'un paramètre d'un rang vers le haut. Les paramètres "Common" ne peuvent pas être déplacés.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage d'un paramètre d'un rang vers le bas. Les paramètres "Common" ne peuvent pas être déplacés.

* Les paramètres "Common" sauvegardent le contenu des paramètres lors du chargement de données en version DOS ou Ver.1. En outre, le contenu enregistré pour "Common" peut être vu le quel que soit le paramètre sélectionné lors de la saisie dans le journal.

6.2.2. Contenu (Contents)

Il est possible de saisir 20 lettres et nombres comme contenu. Un maximum de 1000 contenus peuvent être enregistrés.

Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter le contenu. Il n'y a pas de contrôle du contenu en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le contenu. Il n'y a pas de contrôle du contenu en double.
Delete	Sert à supprimer le contenu sélectionné.
Move	Sert à placer le contenu sélectionné dans un autre paramètre.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du contenu sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du contenu sélectionné d'un rang vers le bas.

6.2.3. Définition initiale (Initial definition)

Les données initialement affichées pour les Paramètres personnalisés lors de l'édition de journal sont enregistrées. Paramètres et contenu peuvent être sélectionnés dans une liste par un simple clic du bouton ▼. Ils peuvent être aussi saisis au clavier.

6.3. Paramètres fixes (Fixed Items)

Les paramètres suivants peuvent être sauvegardés dans un journal.

* Plongeur (Diver)
* Temps (Weather)
* Matériau des bouteilles (Tank Material)
* Club de plongée (D.Service)
* Style de plongée (Dive Style)
* Conditions de l'eau (Water Cond.)
* Vêtement de plongée / Sous-vêtement (Diving Suit / Inner Wear)
* Equipement (Equipment)

La boîte de dialogue <Fixed Items> apparaît lorsque [Fixed Items (F)] est sélectionné dans le menu [Preferences (P)] sur la <Fenêtre principale>.

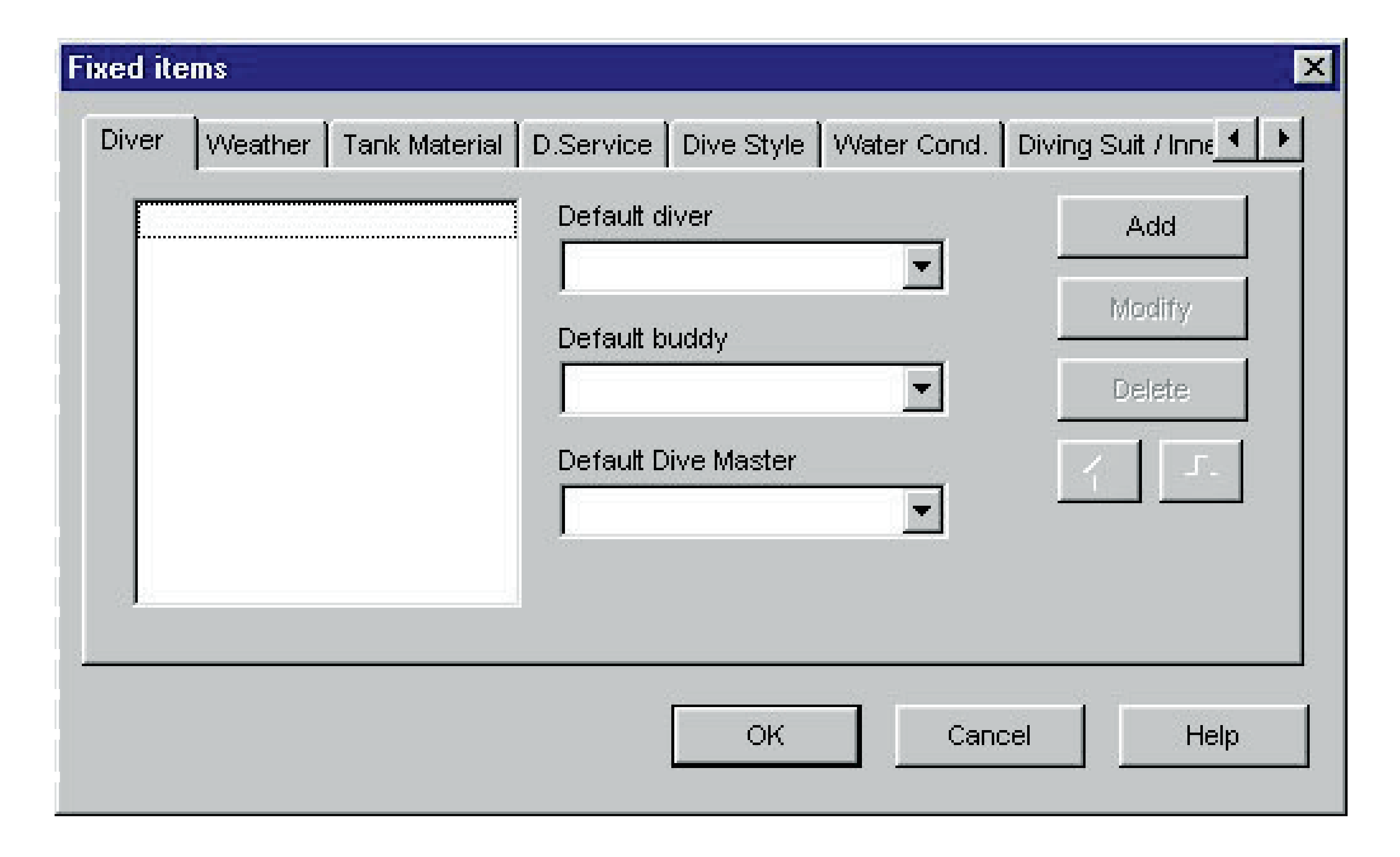
Les réglages se valident par un clic du bouton OK. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.
Les données validées sont sauvegardées dans la mémoire de **AQUALAND GRAPH**, il n'est donc pas nécessaire de les enregistrer à chaque démarrage.
Les changements se suppriment par un clic du bouton Cancel ou un clic du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.

Les additions ou changements de données s'effectuent dans la boîte de dialogue <Add> ou <Modify>.

Lorsque vous validez les données en cliquant sur le bouton OK, la boîte de dialogue <Fixed Items> réapparaît et les données éditées apparaissent dans la liste.

6.3.1. Plongeur (Diver)

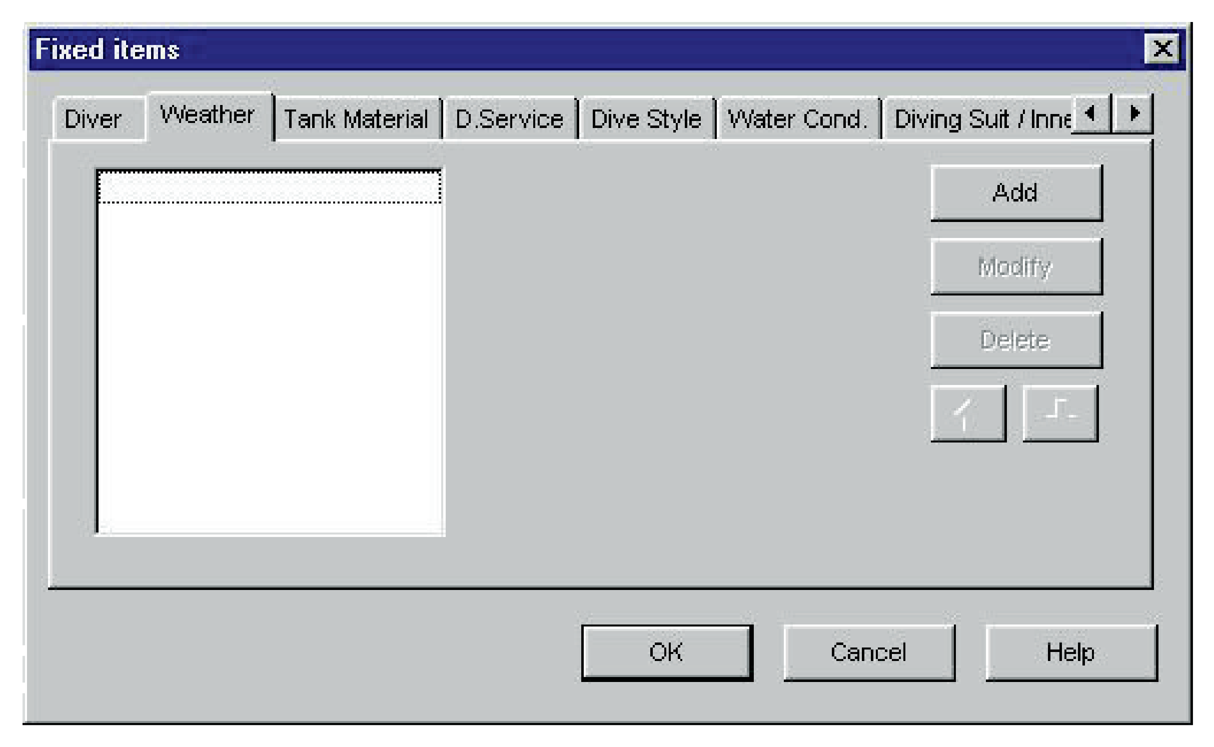
Le nom du plongeur peut être désigné par 20 lettres et nombres. Un maximum de 1000 plongeurs peuvent être enregistrés.

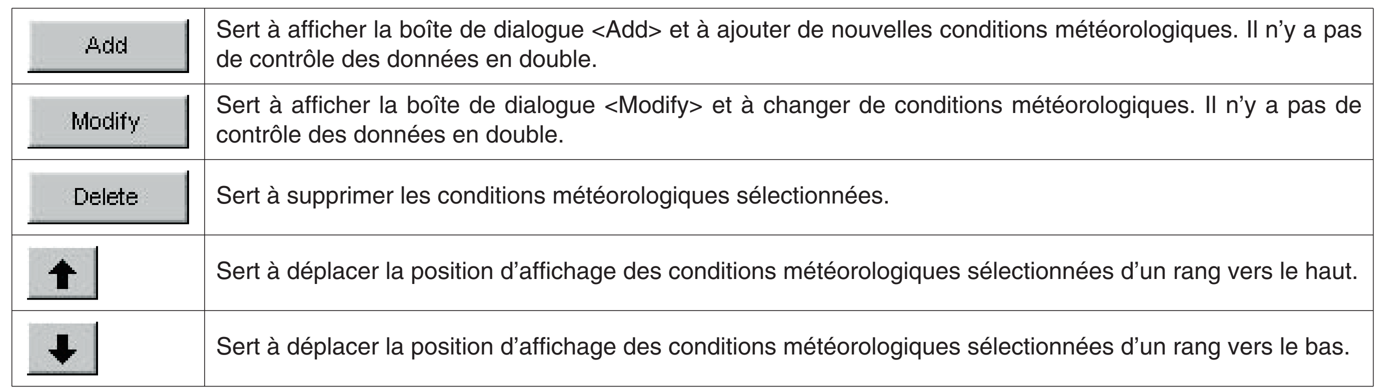


Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux plongeurs. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le plongeur sélectionné. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer un plongeur.
↑	Sert à déplacer la position d’affichage d’un plongeur d’un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d’affichage d’un plongeur d’un rang vers le bas.
Default diver	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour “Diver” dans la boîte de dialogue <Edit>. Un plongeur peut être sélectionné dans la liste de plongeurs par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.
Default buddy	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour “Buddy” dans la boîte de dialogue <Edit>. Un nom d’ami peut être sélectionné dans la liste de plongeurs par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.
Default dive master	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour “Dive Master” dans la boîte de dialogue <Edit>. Un nom d’instructeur peut être sélectionné dans la liste de plongeurs par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.

6.3.2. Temps (Weather)

Le temps peut être désigné par 12 lettres et nombres. Un maximum de 100 conditions météorologiques peuvent être enregistrées.

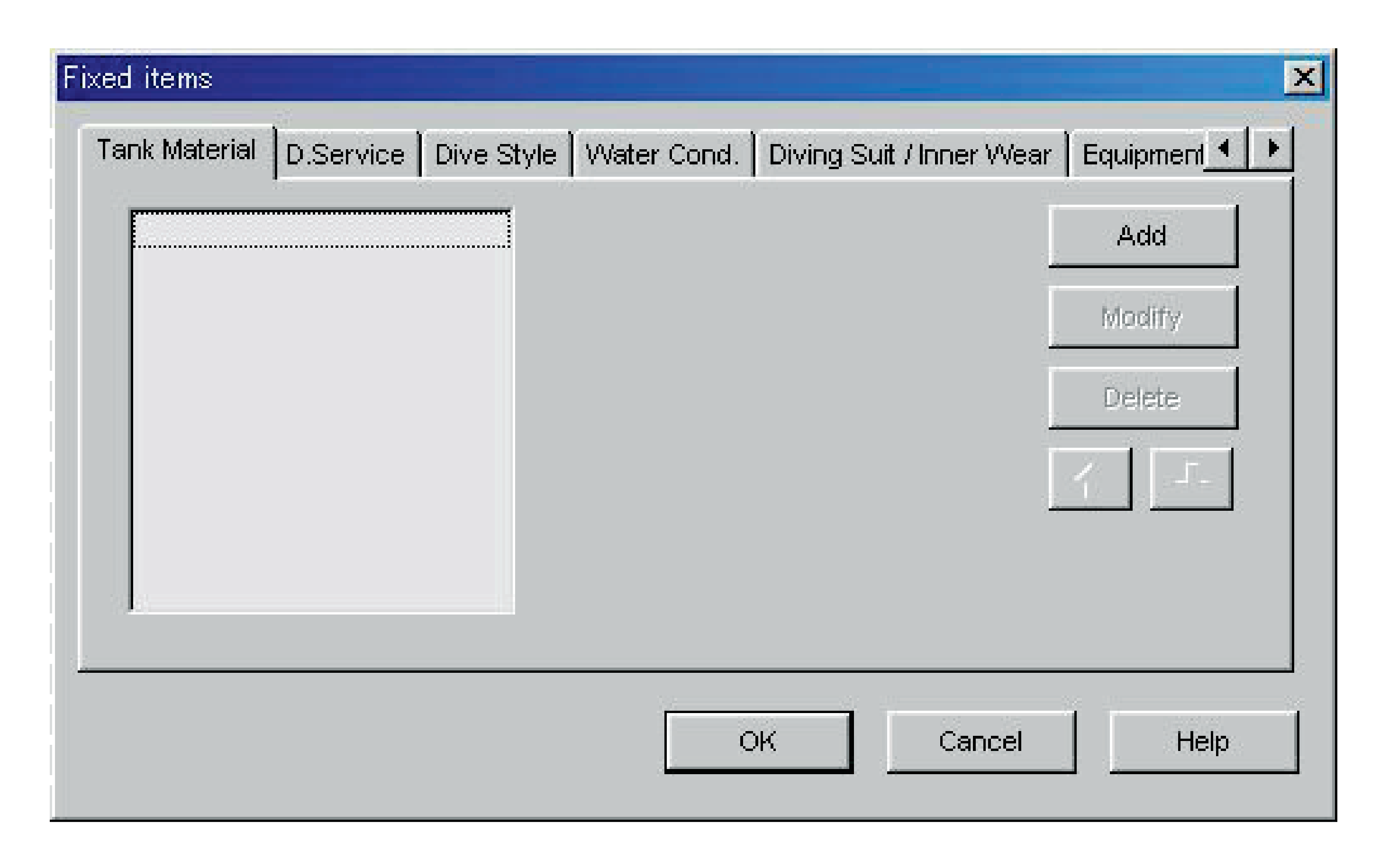




Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouvelles conditions météorologiques. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer de conditions météorologiques. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer les conditions météorologiques sélectionnées.
↑	Sert à déplacer la position d’affichage des conditions météorologiques sélectionnées d’un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d’affichage des conditions météorologiques sélectionnées d’un rang vers le bas.

6.3.3. Matériau des bouteilles (Tank Material)

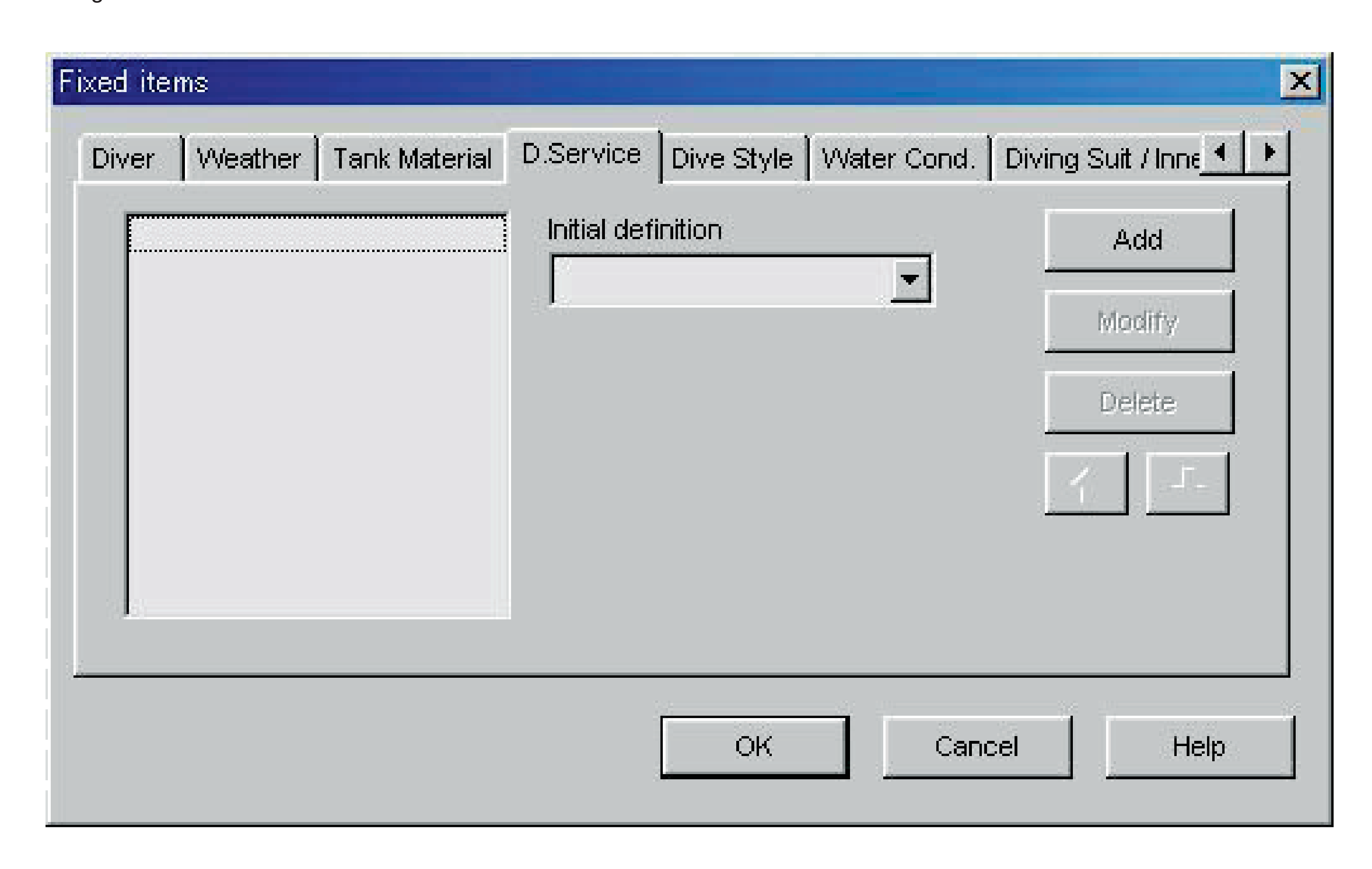
Le matériau des bouteilles peut être désigné par 10 lettres et nombres. Un maximum de 100 matériaux peuvent être enregistrés.



Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux matériaux. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer les matériaux sélectionnés. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le matériau sélectionné.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du matériau sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du matériau sélectionné d'un rang vers le bas.

6.3.4. Club de plongée (D. Service)

Le club de plongée peut être désigné par 20 lettres et nombres. Un maximum de 100 clubs de plongée peuvent être enregistrés.

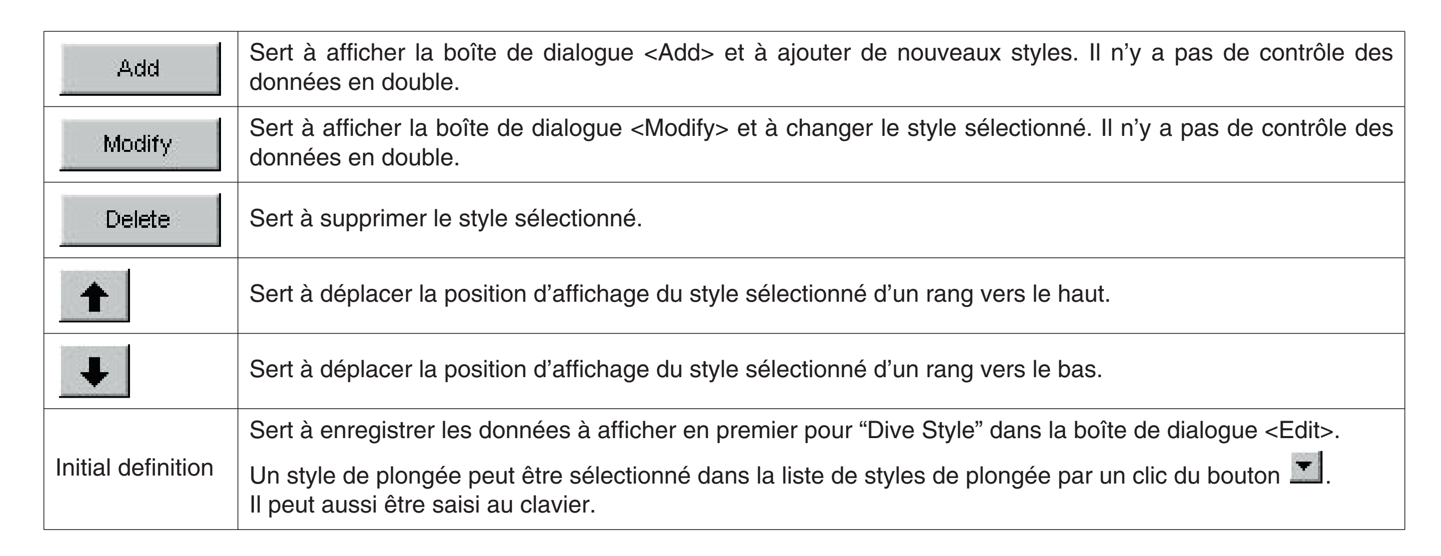


Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux clubs de plongée. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le club de plongée sélectionné. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le club de plongée sélectionné.
⬆	Sert à déplacer la position d'affichage du club de plongée sélectionné d'un rang vers le haut.
⬇	Sert à déplacer la position d'affichage du club de plongée sélectionné d'un rang vers le bas.

6.3.5. Style de plongée (Dive Style)

Le style de plongée peut être désigné par 10 lettres et nombres. Un maximum de 100 styles de plongée peuvent être enregistrés.

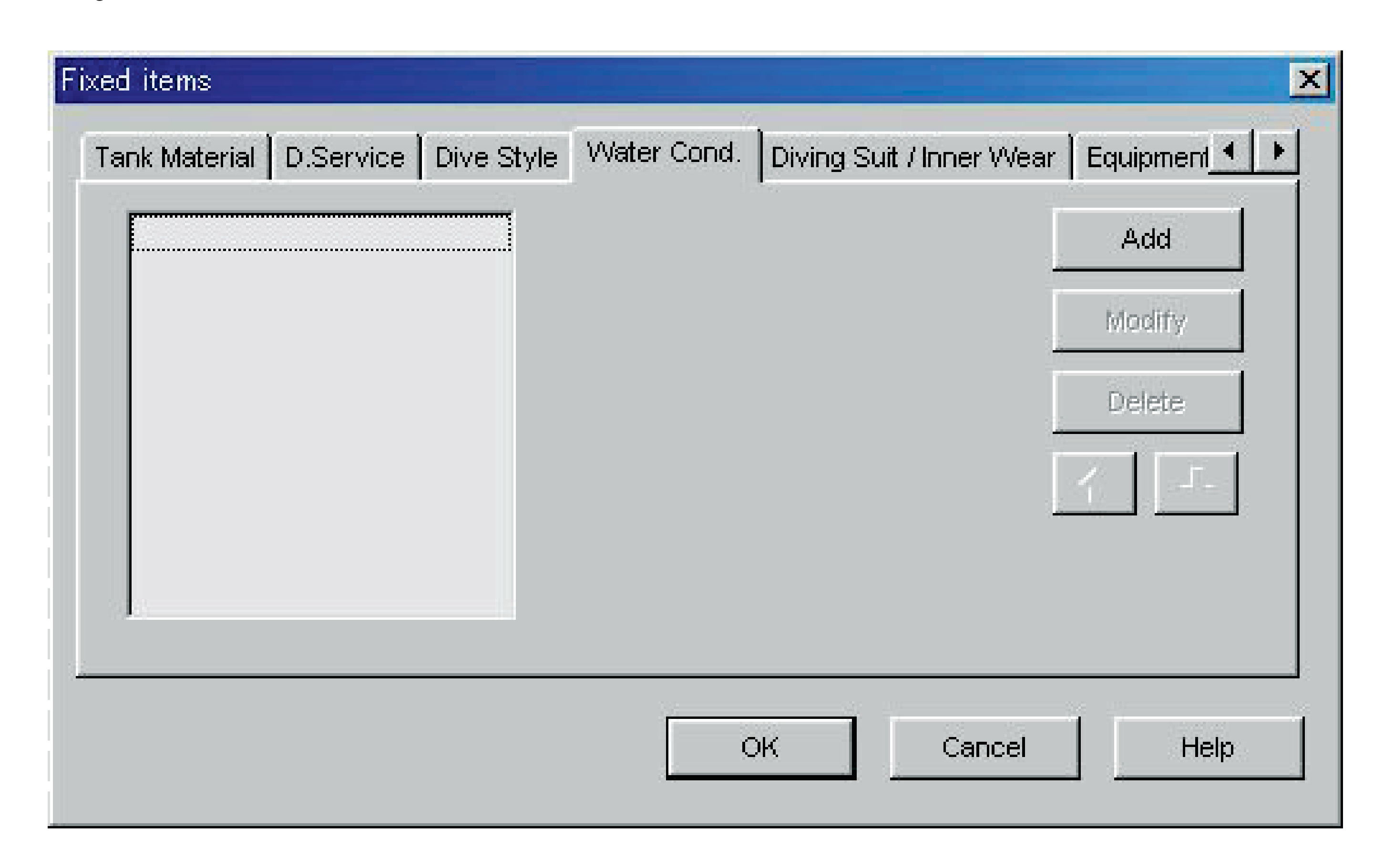
Les opérations suivantes sont disponibles pour <Access> et <Water Body>.



Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux styles. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le style sélectionné. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le style sélectionné.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du style sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du style sélectionné d'un rang vers le bas.
Initial definition	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour "Dive Style" dans la boîte de dialogue <Edit>. Un style de plongée peut être sélectionné dans la liste de styles de plongée par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.

6.3.6. Conditions de l’eau (Water Cond.)

Les conditions de l’eau peuvent être désignées par 10 lettres et nombres. Un maximum de 100 conditions peuvent être enregistrées.

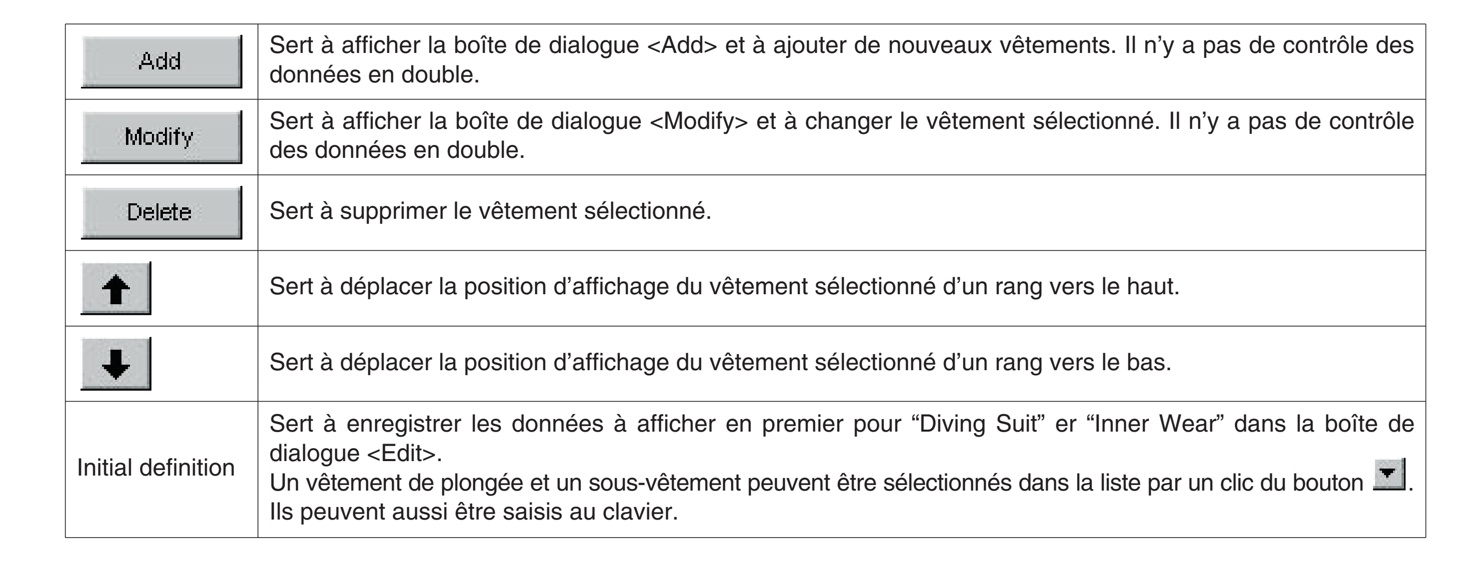


Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouvelles conditions. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer les conditions sélectionnées. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer les conditions sélectionnées.
↑	Sert à déplacer la position d’affichage des conditions sélectionnées d’un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d’affichage des conditions sélectionnées d’un rang vers le bas.

6.3.7. Vêtement de plongée / Sous-vêtement (Diving Suit / Inner Wear)

Le vêtement de plongée / sous-vêtement peut être désigné par 20 lettres et nombres. Un maximum de 100 vêtements peuvent être enregistrés.

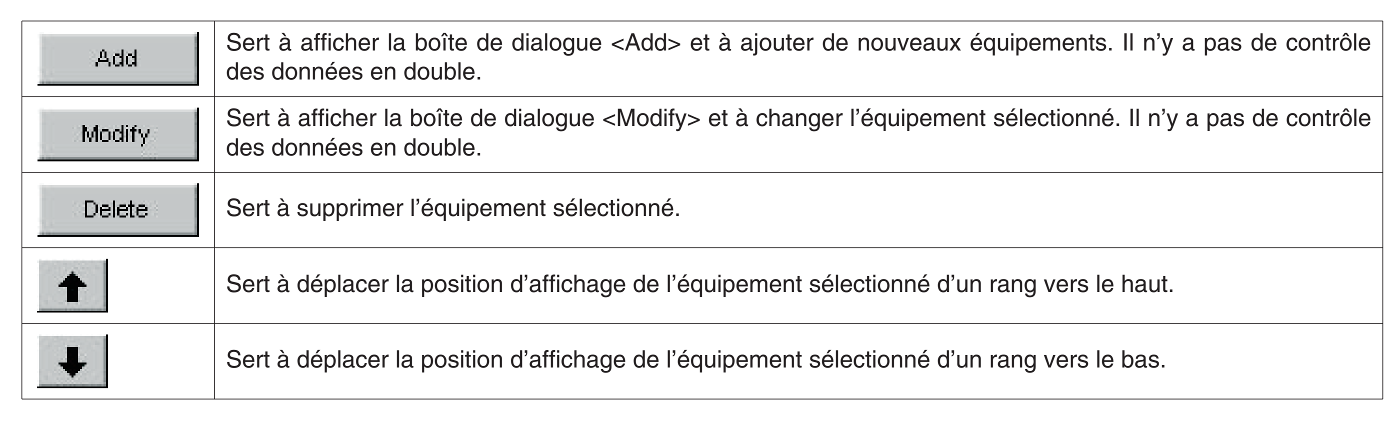
Les opérations suivantes sont disponibles pour le vêtement de plongée et le sous-vêtement.



Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux vêtements. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le vêtement sélectionné. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le vêtement sélectionné.
↑	Sert à déplacer la position d’affichage du vêtement sélectionné d’un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d’affichage du vêtement sélectionné d’un rang vers le bas.
Initial definition	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour “Diving Suit” er “Inner Wear” dans la boîte de dialogue <Edit>. Un vêtement de plongée et un sous-vêtement peuvent être sélectionnés dans la liste par un clic du bouton ▼. Ils peuvent aussi être saisis au clavier.

6.3.8. Equipement (Equipment)

L’équipement peut être désigné par 10 lettres et nombres. Un maximum de 100 équipements peuvent être enregistrés.



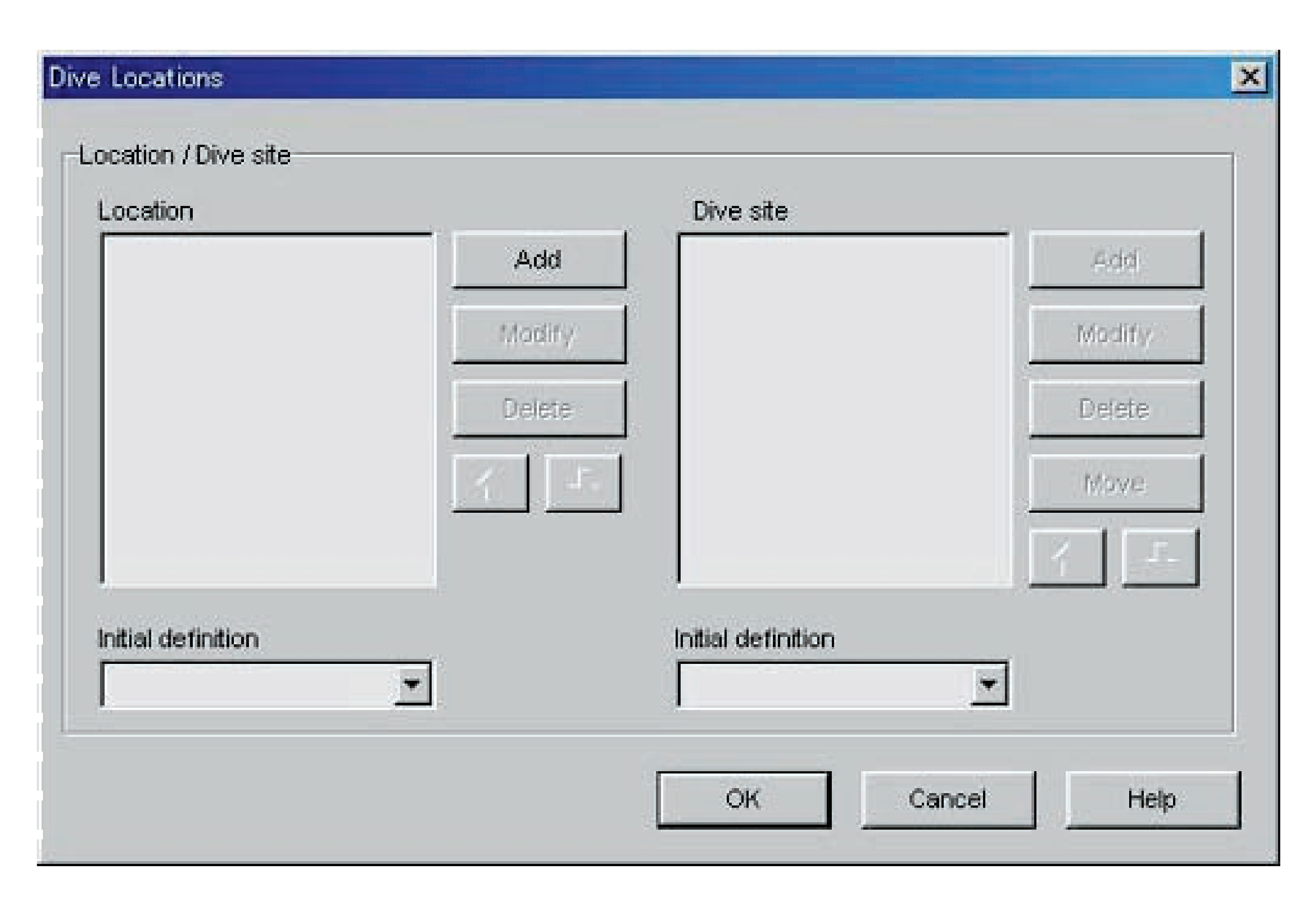
Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de nouveaux équipements. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer l’équipement sélectionné. Il n’y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer l’équipement sélectionné.
↑	Sert à déplacer la position d’affichage de l’équipement sélectionné d’un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d’affichage de l’équipement sélectionné d’un rang vers le bas.

6.4. Lieux de plongée (Dive Locations)

Les lieux et sites de plongée peuvent être sauvegardés dans un journal.

La boîte de dialogue <Dive Locations> apparaît lorsque [Dive Locations (L)] est sélectionné dans le menu [Preferences (P)] de la <Fenêtre principale>.

Les sites de plongée peuvent être classés pour chaque lieu. Lorsqu'un lieu est sélectionné dans la liste de lieux dans la partie supérieur gauche de la boîte de dialogue, les sites enregistrés pour chaque lieu figurent dans la liste de sites de plongée dans la partie supérieure droite de la boîte de dialogue.



L'enregistrement d'un lieu de plongée se valide par un clic du bouton OK. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite. Comme le lieu est sauvegardé dans **AQUALAND GRAPH**, il n'est pas nécessaire de l'enregistrer à chaque nouveau démarrage.

Les changements effectués s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.

Les additions ou changements de données s'effectuent dans la boîte de dialogue <Add> ou <Modify>.

Lorsque des données sont saisies et validées par un clic du bouton OK, la boîte de dialogue <Dive Locations> réapparaît et les données éditées figurent dans la liste.

6.4.1. Lieu (Location)

Le lieu peut être désigné par 20 lettres et nombres. Un maximum de 1000 lieux peuvent être enregistrés.

Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter de lieux. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le lieu sélectionné. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le lieu sélectionné. Tous les sites enregistrés sous ce lieu sont aussi supprimés.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du lieu sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du lieu sélectionné d'un rang vers le bas.
Initial definition	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour "Location" dans la boîte de dialogue <Edit>. Un lieu peut être sélectionné dans la liste de lieux par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.

6.4.2. Site de plongée (Dive Site)

Le site de plongée peut être désigné par 20 lettres et nombres. Un maximum de 100 sites peuvent être enregistrés.

Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> et à ajouter des sites. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le site sélectionné. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer le site sélectionné. Tout le contenu de ce site est supprimé.
Move	Sert à mettre le site sélectionné à un autre endroit.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du site sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du lieu sélectionné d'un rang vers le bas.
Initial definition	Sert à enregistrer les données à afficher en premier pour "Dive Site" dans la boîte de dialogue <Edit>. Un site peut être sélectionné dans la liste de sites par un clic du bouton ▼. Il peut aussi être saisi au clavier.

7. Transfert (Transfer)

Les données de la montre peuvent être transférées sur un ordinateur.

La boîte de dialogue <Transfer> s'affiche par un clic du bouton dans la <Fenêtre principale> ou par la sélection de [Transfer (T)] dans le menu [Option (O)].

Il faut cliquer sur le bouton End pour revenir à la <Fenêtre principale>.

Un maximum de 9999 données peuvent être sauvegardées dans un seul dossier de sauvegarde. Au-delà de ce nombre aucune autre donnée ne pourra être sauvegardée.



La boîte de dialogue <Serial port> s'affiche par un clic du bouton Serial port.
Pour spécifier le numéro de port série utilisé pour relier Hyper Aqualand et le module de communication de la montre.



7.1. Connexion du module de communication

Raccordez d'abord le module de communication (CMUT-01 ou CMUT-03) au port série de l'ordinateur pour transférer les données de l'Hyper Aqualand. Reportez-vous au mode d'emploi de cette montre pour toute information sur son emploi.

7.2. Transfert

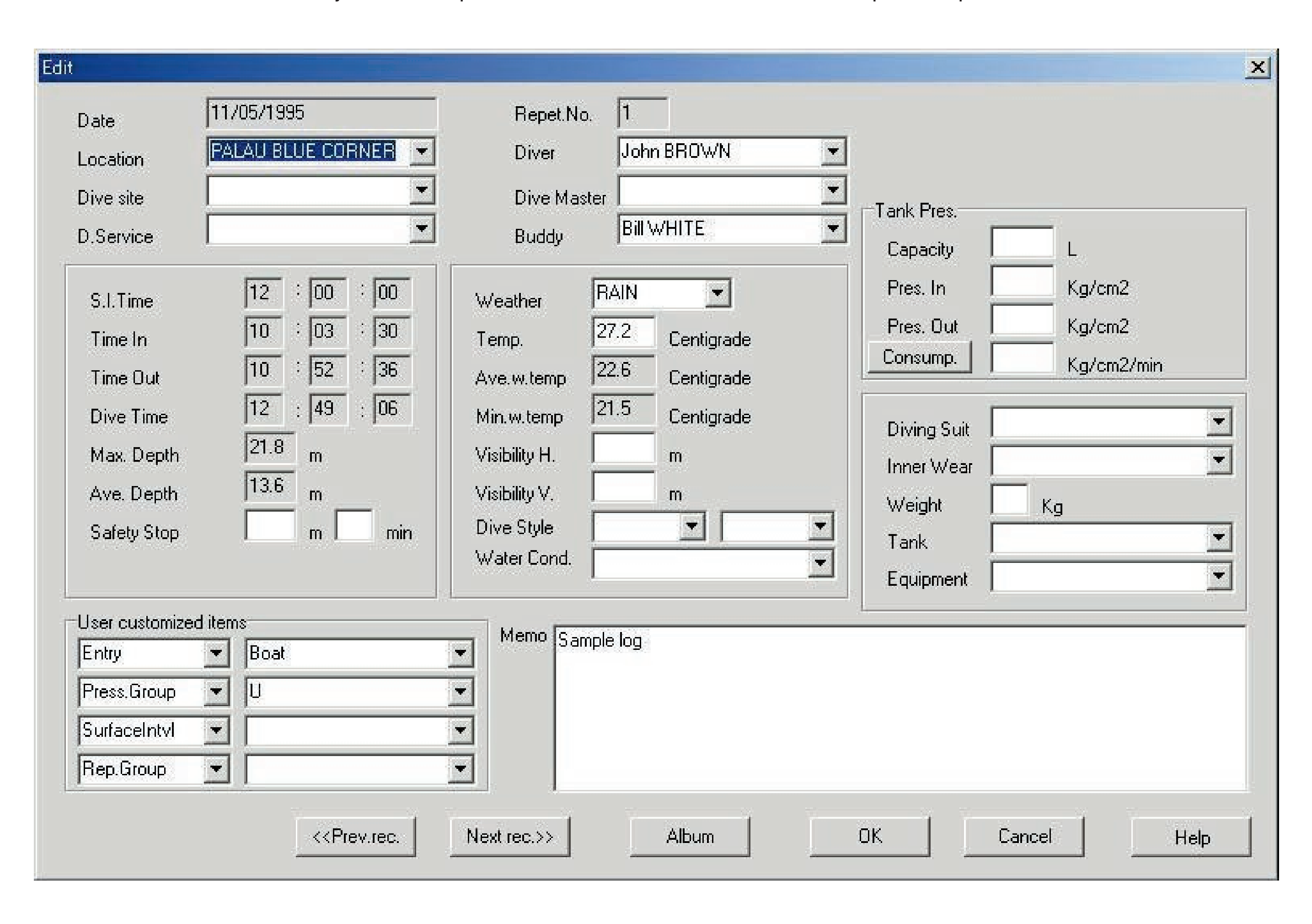
AQUALAND GRAPH transfère les données lorsque l'Hyper Aqualand est rattaché au module de communication. Reportez-vous au mode d'emploi de cette montre pour toute information sur son emploi.

1. Mettez l'Hyper Aqualand en mode de transfert.
2. Sur l'Hyper Aqualand, rappelez les données qui doivent être transférées.
3. Insérez la fiche de transfert de l'Hyper Aqualand dans la broche de connexion centrale des trois broches de connexion.
4. Cliquez sur le bouton Start pour envoyer les données de l'Hyper Aqualand. L'ordinateur commence à recevoir les données de la montre. Lorsque le transfert est terminé, une boîte de dialogue s'affiche pour en informer l'utilisateur. Si le transfert ne s'est pas effectué correctement, un message d'erreur de communication apparaît. Dans ce cas, vérifiez la connexion du connecteur RS-232C et la connexion entre l'Hyper Aqualand et le module de communication. Cliquez à nouveau sur le bouton Start.
5. Pour transférer d'autres données, recommencez depuis l'étape 2. Si l'Hyper Aqualand n'est plus en mode de transfert, recommencez depuis l'étape 1.

8. Ajouter des données au journal

Ce paramètre sert à ajouter les données transférées de la montre à un journal.

Lorsque vous cliquez sur le bouton dans la <Fenêtre principale> ou [Edit (E)] du menu [Files (F)] est sélectionné, la boîte de dialogue <Edit> s’affiche pour le journal actuel.
Les données transférées d’un journal créé par transfert de données de la montre ne peuvent pas être éditées.



Location	Les données enregistrées dans <Location Initial definition> de <Dive Locations> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des lieux enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un lieu dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Dive Site	Les données enregistrées dans <Dive Site Initial definition> de <Dive Locations> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des sites enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un site dans cette site ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
D. Service	Les données enregistrées dans <Diving Service Initial definition> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des clubs enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un club dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Diver	Les données enregistrées dans <Default diver> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des plongeurs enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un plongeur dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Dive Master	Les données enregistrées dans <Default dive master> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des instructeurs enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un instructeur dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Buddy	Les données enregistrées dans <Default buddy> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton, une liste des amis enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un ami dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Safety Stop	Indiquez la profondeur et l'heure sous forme de valeurs numériques.
Weather	Une liste des conditions météorologiques enregistrées dans <Fixed Items> apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton. Des conditions météorologiques peuvent être sélectionnées sur cette liste ou bien enregistrées en les saisissant au clavier.
Temp.	Indiquez la température sous forme numérique.
Visibility	Indiquez la visibilité sous forme numérique.
Dive Style	Une liste des styles de plongée enregistrés dans <Fixed Items> apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton. Un style de plongée peut être sélectionné sur cette liste ou bien enregistré en le saisissant au clavier.
Water Cond.	Une liste des conditions de l'eau enregistrées dans <Fixed Items> apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton. Des conditions peuvent être sélectionnées sur cette liste ou bien enregistrées en les saisissant au clavier.
Tank Capacity	Indiquez le volume des bouteilles sous forme numérique.
Pres. In	Indiquez la pression initiale des bouteilles sous forme numérique.
Pres. Out	Indiquez la pression finale des bouteilles sous forme numérique.
Tank Consump.	Lorsque vous cliquez sur le bouton Consump. et que <Pres. In>, <Pres. Out>, <Ave. Depth> et <Dive Time> ont été définis, la quantité d'air consommé est calculée. La consommation peut aussi être enregistrée en la saisissant au clavier. Les plongées pour lesquelles la consommation d'air peut être calculée par **AQUALAND GRAPH** doivent être égales ou inférieures à 39 m et durer au moins 30 secondes. Comme la consommation d'air est calculée par unités d'une minute, la durée de plongée utilisée pour le calcul est arrondie par défaut de 0 à 29 secondes et par excès de 30 à 59 secondes.

Diving Suit	Les données enregistrées dans <Diving Suit Initial definition> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼, une liste des vêtements enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un vêtement dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Inner Wear	Les données enregistrées dans <Inner Wear Initial definition> de <Fixed Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼, une liste des intérieurs enregistrés apparaît. Vous pouvez sélectionner un intérieur dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Weight	Indiquez votre poids sous forme numérique.
Tank	Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼ une liste des matériaux des bouteilles enregistrés dans <Fixed Items> apparaît. Vous pouvez sélectionner un matériau dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Equipment	Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼ une liste des équipements enregistrés dans <Fixed Items> apparaît. Vous pouvez sélectionner un équipement dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
User customized items	Les données enregistrées dans <Initial definition> de <Customized Items> apparaissent. Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼, une liste des paramètres enregistrés et de leur contenu apparaît. Vous pouvez sélectionner un paramètre dans cette liste ou bien en enregistrer un en le saisissant au clavier.
Memo	Permet d'enregistrer des commentaires. Ceux-ci peuvent contenir 400 lettres et nombres au maximum.
Album	L'album contient des séquences animées et des photos qui peuvent être enregistrées dans les journaux.

Lorsque vous cliquez sur le bouton OK, les données ajoutées sont validées et la <Fenêtre principale> réapparaît.
En outre, lorsque vous cliquez sur le bouton <<Prev.rec. ou Next rec.>>, les données à éditer peuvent être déplacées après la validation des données corrigées.
Pour annuler les changements effectués et revenir à la <Fenêtre principale>, cliquez sur le bouton Cancel ou le bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.

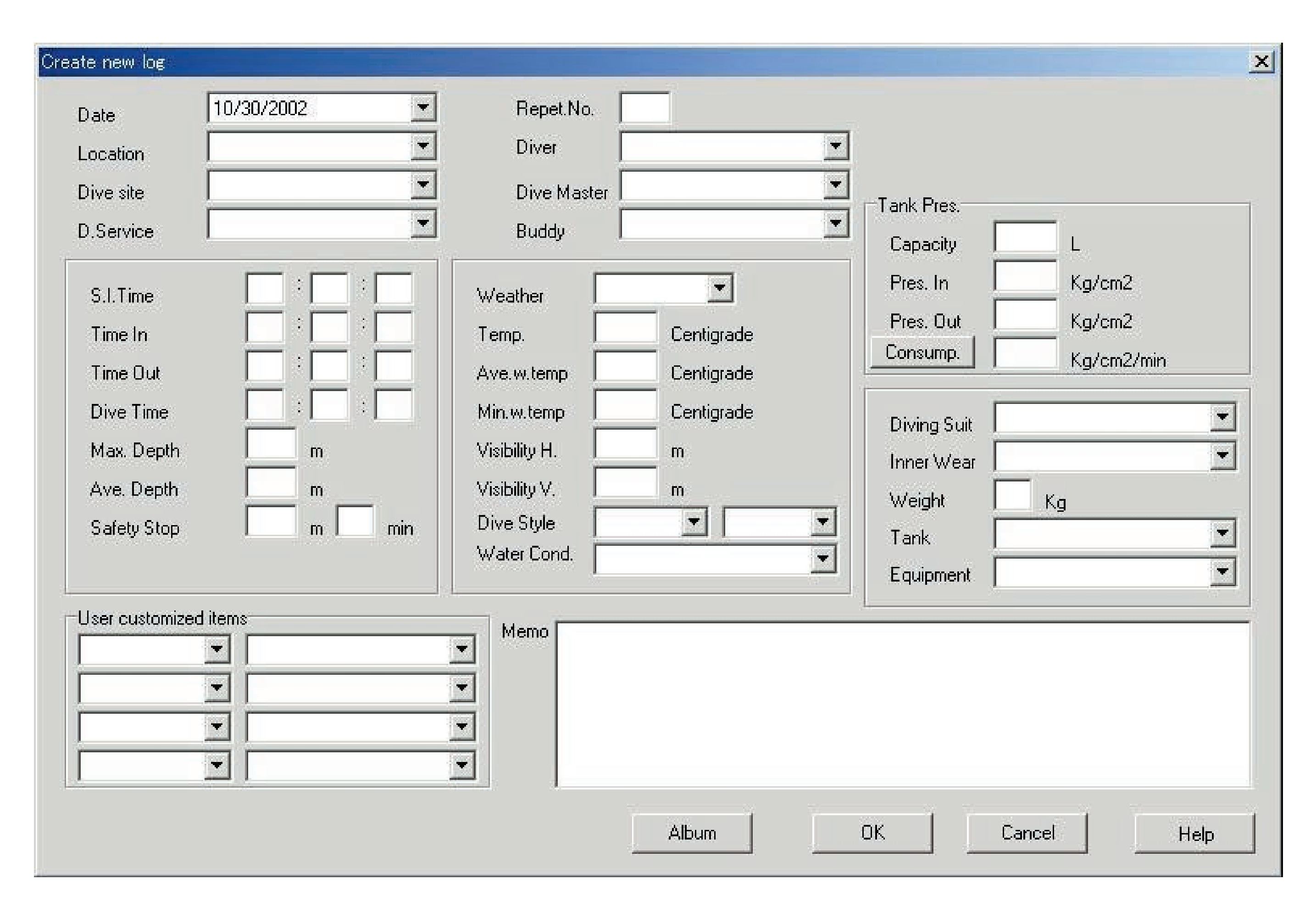
Les données validées par un clic du bouton <<Prev.rec. oder Next rec.>> avant un clic du bouton Cancel ne sont pas annulées.

8.1. Créer un nouveau journal (Create New Log)

Un nouveau journal peut être créé sans qu'il soit nécessaire de transférer des données de la montre. Ceci est utile si l'on veut créer un journal bien que l'on ait aucune donnée à transférer de la montre, par exemple lorsqu'on a plongé sans montre. Dans ce cas, les graphiques ne peuvent pas être affichés.

Une boîte de dialogue <Create New Log> vide apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton dans la <Fenêtre principale> ou [Create New log (N)] est sélectionné dans le menu [Files (F)].

Les changements effectués s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.



Comme la <Date> et <Repet. No.> doivent être spécifiés, les données ne sont pas enregistrées si ces paramètres ne sont pas spécifiés.

Date	Indiquez l'année, le mois et le jour sous forme de valeurs numériques. Lorsque vous cliquez sur le bouton ▼, la boîte de dialogue où vous pouvez indiquer la date apparaît.
Repet. No	Indiquez le nombre de répétitions de la plongée pour le jour indiqué sous forme numérique. Une valeur de 0 à 9 peut être saisie.

Bien que ces données puissent être saisies de la même manière que pour l'ojout de données au journal, les données suivantes peuvent aussi être saisies.

Ave. Depth	Indiquez la profondeur moyenne sous forme numérique.
Max. Depth	Indiquez la profondeur maximale sous forme numérique.
Ave. w. temp	Indiquez la température moyenne de l’eau sous forme numérique.
Min.w. Temp	Indiquez la température minimale de l’eau sous forme numérique.
S.I.Time	Indiquez la durée de repos en surface en heures, minutes et secondes (HH:MM:SS)
Time In	Indiquez l’heure du début de la plongée en heures, minutes et secondes (HH:MM:SS)
Time Out	Indiquez l’heure de la fin de la plongée en heures, minutes et secondes (HH:MM:SS)
Dive Time	Indiquez la durée de la plongée en heures, minutes et secondes (HH:MM:SS)

Après leur enregistrement, les données sont validées par un clic du bouton OK.
Lorsque l’enregistrement est terminé, une boîte de dialogue vous demandant si vous voulez créer un autre journal apparaît.

Si vous cliquez sur le bouton No la <Fenêtre principale> réapparaît.

Si vous cliquez sur le bouton Yes, la boîte de dialogue <Create New Log> réapparaît.
Les données saisies dans la boîte de dialogue <Create New Log> s’affiche à ce moment.

8.2. Editer (Edit)

Cette fonction sert à éditer le journal actuellement sélectionné.
La boîte de dialogue <Edit> du journal sélectionné s’affiche par un clic du bouton dans la <Fenêtre principale> ou par la sélection de [Edit (E)] dans le menu [Files (F)].
Bien que la procédure de base soit identique à celle l’ojout de données au journal, les données d’un journal créé par le transfert de données de la montre ne peuvent pas être éditées.

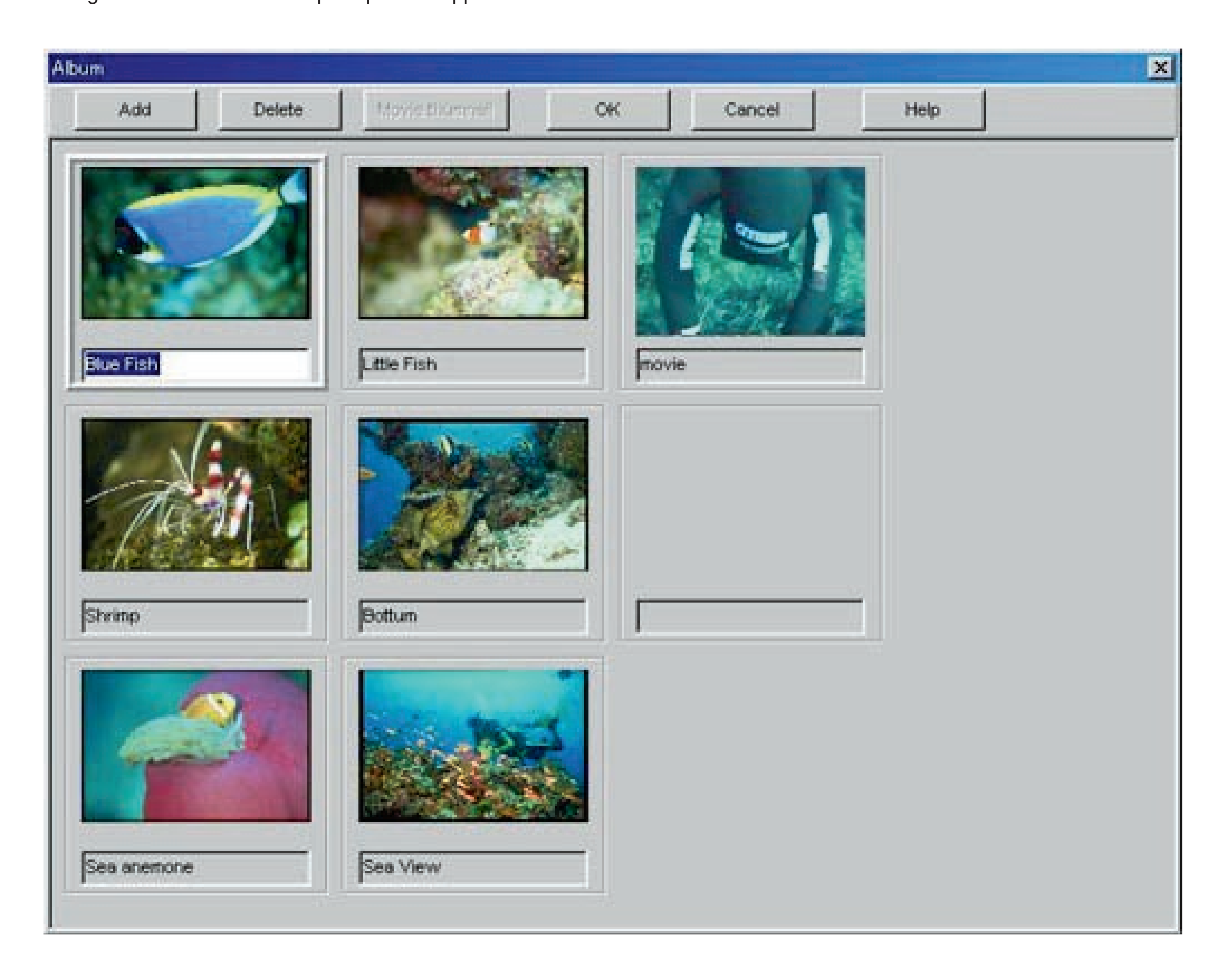
8.3. Supprimer (Delete)

Les données de journal que vous voulez supprimer doivent être sélectionnées dans la liste de plongées après l’affichage de la liste de plongées à partir de la <Fenêtre principale>.
Les données de journal sélectionnées se suppriment en sélectionnant [Delete (D)] dans le menu [Files (F)].

8.4. Editer l’album

Cette option permet d’enregistrer des photos et des séquences vidéo.

Lorsque vous cliquez sur le bouton OK, l’enregistrement d’images est validé et la <Fenêtre principale> réapparaît. Les images enregistrées apparaissent dans la zone d’affichage de l’album de la <Fenêtre principale> sous forme de vignettes.
L’enregistrement s’annule par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. Ensuite le <Fenêtre principale> réapparaît.



Add	Ajouter une nouvelle image au lieu sélectionné par un clic de la souris.
Delete	Supprimer une image par um clic de la souris.
Movie thumnail	Saisir une image et sélectionner une image pour l’affichage de vignettes à partir d’une séquence animée par un clic de la souris.

8.4.1. Ajouter une image

Sélectionnez l'endroit où vous voulez ajouter une image en cliquant dessus avec la souris. L'image est ajoutée à l'endroit sélectionné.
Lorsque vous cliquez sur le bouton Add, une boîte de dialogue apparaît. Dans celle-ci vous pouvez sélectionner le fichier que vous voulez enregistrer.
Les fichiers de photos peuvent être enregistrés sous forme de fichiers JPEG/BMP.
Les fichiers de séquences vidéo peuvent être enregistrés sous forme de fichiers AVI et reproduites sur l'ordinateur.
Lorsqu'un fichier de séquence vidéo est ajouté, la boîte de dialogue vous permettant de changer les vignettes apparaît.
(reportez-vous à "8.4.3. Changer de vignette" pour le détail).

8.4.2. Supprimer une image

Sélectionnez l'image que vous voulez supprimer en cliquant dessus avec la souris.

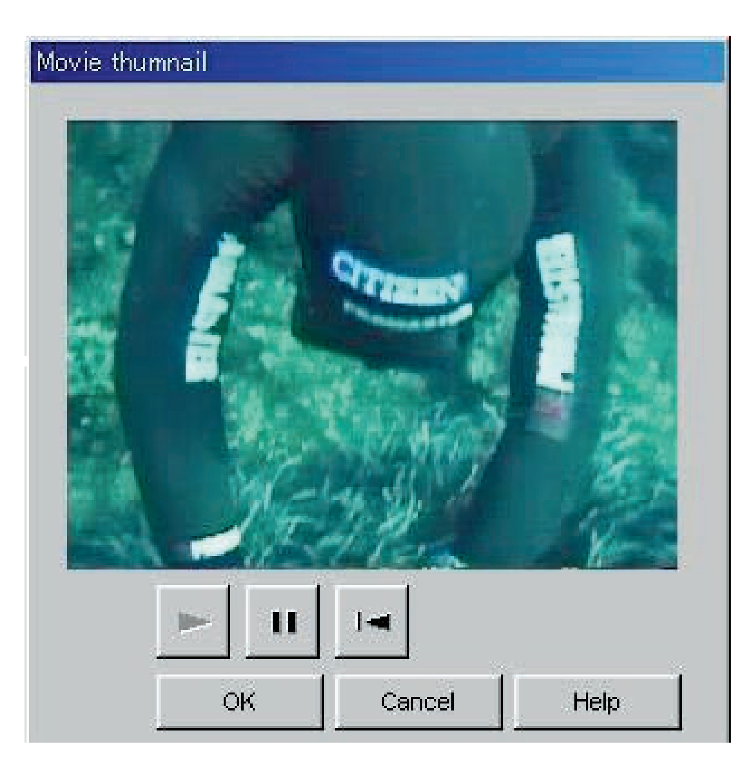
L'image sélectionnée se supprime par un clic du bouton Delete.

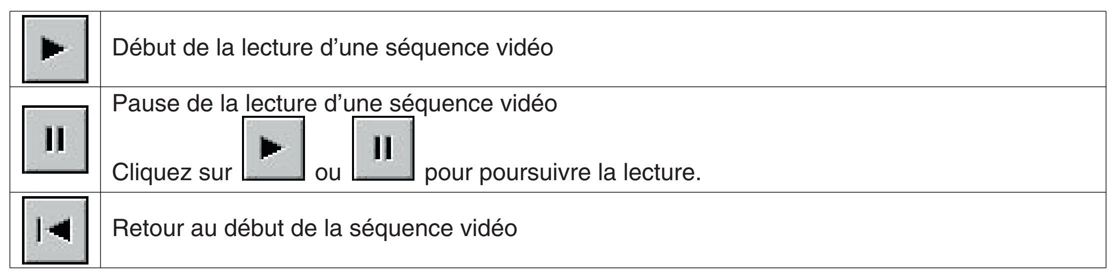
8.4.3. Changer de vignette

Les images de fichiers de séquences animées sélectionnées pour l'affichage de vignettes peuvent être désignées de façon arbitraire.

L'image affichée se sélectionne comme vignette par un clic du bouton OK.

Les vignettes ne changent pas si vous cliquez sur le bouton Cancel ou le bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue.





▶	Début de la lecture d'une séquence vidéo
II	Pause de la lecture d'une séquence vidéo Cliquez sur ▶ ou II pour poursuivre la lecture.
I◀	Retour au début de la séquence vidéo

8.4.4. Importer un journal (Import Log)

Cette option permet d’importer un journal.
La boîte de dialogue <Select Folder> apparaît lorsque [Import Log (I)] est sélectionné dans le menu [Option (O)] de la <Fenêtre principale>. (reportez-vous à “6.1.6. Sélectionner un dossier” pour le détail).

Les données exportées et les données d’une version plus ancienne peuvent être importées.

* Des données peuvent être chargées lorsque vous désignez un dossier dans lequel des données exportées de **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** ou **Ver. 2.1** ont été sauvegardées.
* Des données peuvent être chargées lorsque vous désignez un dossier dans lequel des données de journal **AQUALAND GRAPH Ver. 2.0** ou **Ver. 2.1** ont été sauvegardées.
* Des données peuvent être chargées lorsque vous désignez un dossier dans lequel des données de **AQUALAND GRAPH for Windows Ver.1** ont été sauvegardées. Les données originales ne sont pas supprimées.
* Des données peuvent être chargées lorsque vous désignez un dossier dans lequel des données DOS ont été sauvegardées.

8.4.5. Exporter un journal (Export Log)

Ce paramètre permet d’exporter des données de **AQUALAND GRAPH**.
La boîte de dialogue <Export Log> apparaît lorsque les données de plongée que vous voulez exporter sont sélectionnées dans la <Liste de plongées> sur la <Fenêtre principale> et le bouton est cliqué ou [Export Log (E)] est sélectionné dans le menu [Option (O)].



Log Only	Seul le journal est exporté. La boîte de dialogue <Intituler et sauvegarder> s’affiche par un clic du bouton OK.
Log and Diving record	Le journal et les données de plongées sont exportés. La boîte de dialogue <Select Folder> s’affiche par un clic du bouton OK. (reportez-vous à “6.1.6. Sélectionner un dossier” pour le détail).
Log, Diving record and album record	Toutes les données, données d’album comprises, sont exportées. La boîte de dialogue <Select Folder> s’affiche par un clic du bouton OK. (reportez-vous à “6.1.6. Sélectionner un dossier” pour le détail). Les fichiers d’images gérés par cet album sont aussi copiés dans le fichier désigné.

Les fichiers exportés avec “Log Only” ne peuvent pas être importés avec **AQUALAND GRAPH**. Pour importer des fichiers avec **AQUALAND GRAPH**, exportez ces fichiers avec “Log and Diving record” ou “Log, Diving record and album record”.

9. Liste de plongées

Pour passer à la liste de plongées changez d'affichage si la <Fenêtre principale> est dans le mode d'affichage d'album.

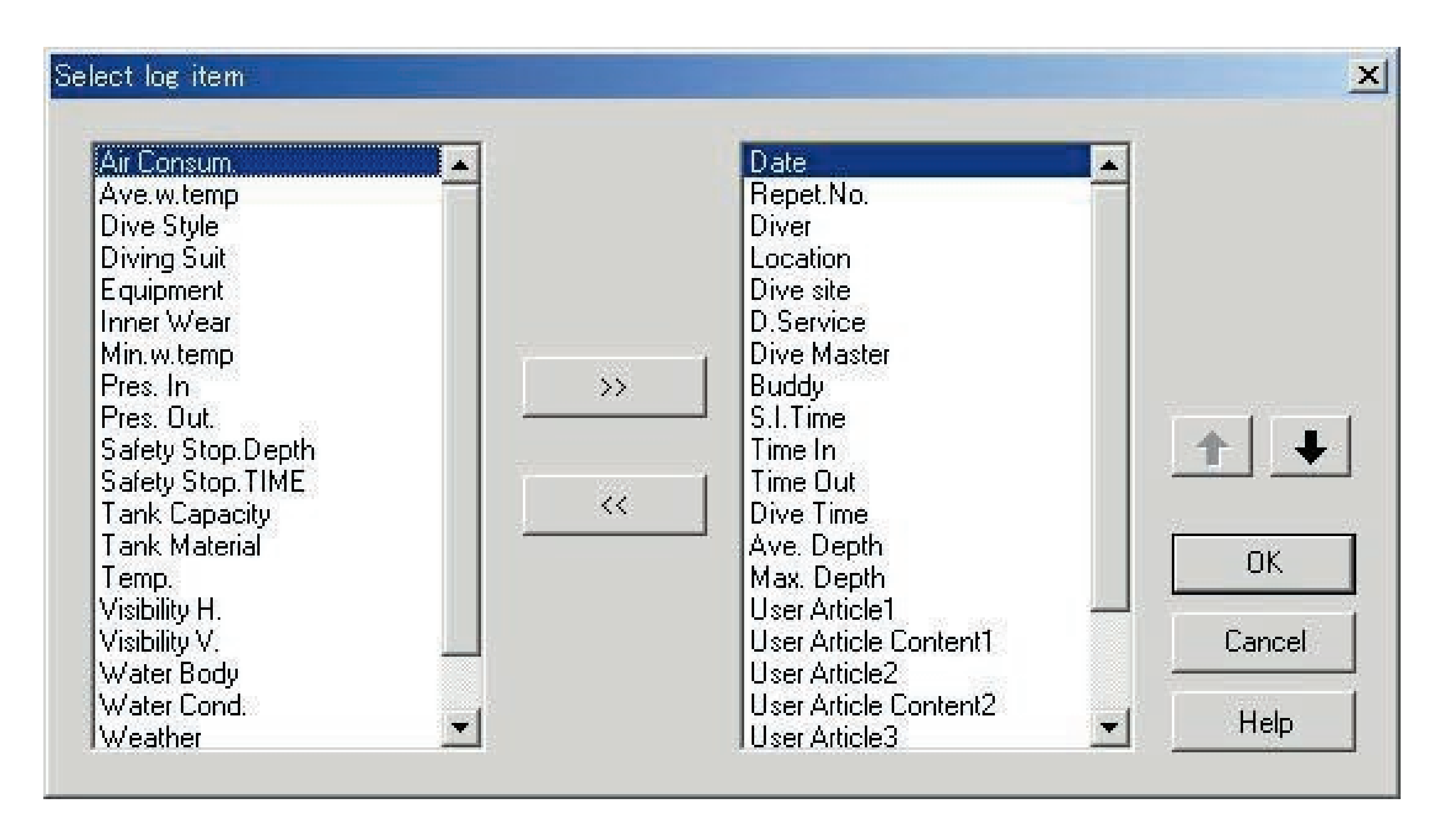
9.1. Tri

Quand un des éléments de la liste de plongées est cliqué, les données sont triées en fonction de cet élément. Le tri s'effectue dans l'ordre ascendant ou descendant à chaque clic de la souris.

9.2. Sélectionner les éléments du journal (Select Log Item)

La boîte de dialogue <Select Log Item> apparaît lorsque [Select Log item (I)] est sélectionné dans le menu [Display (L)] de la <Fenêtre principale>.

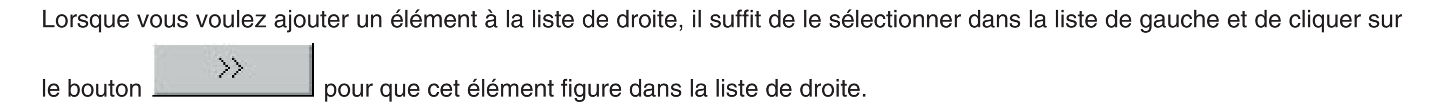
Vous pouvez alors sélectionner les éléments qui doivent apparaître dans la <Liste de plongées>. Les éléments affichés dans la liste d'éléments sur le côté droit de l'affichage sont les éléments qui sont actuellement affichés.



L'enregistrement est validé lorsque vous cliquez sur le bouton OK. Ensuite la <Fenêtre principale> réapparaît. Comme le contenu des enregistrements est sauvegardé dans **AQUALAND GRAPH**, il n'est pas nécessaire de l'enregistrer à chaque nouveau démarrage.
Les changements effectués s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La <Fenêtre principale> réapparaît ensuite.

Additions d’éléments

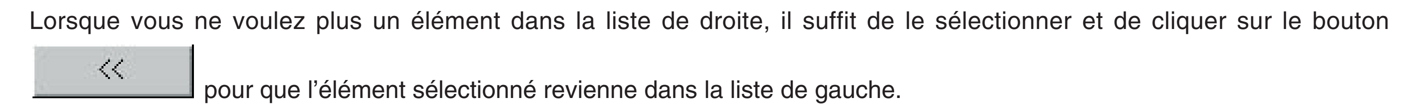
Lorsque vous voulez ajouter un élément à la liste de droite, il suffit de le sélectionner dans la liste de gauche et de cliquer sur



le bouton pour que cet élément figure dans la liste de droite.

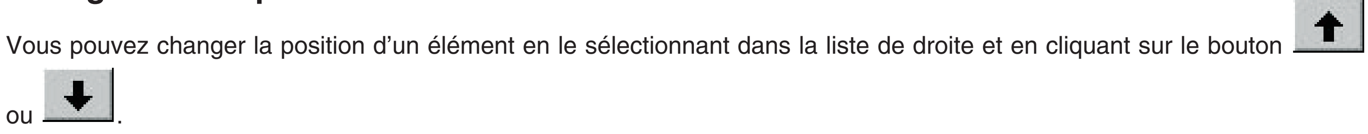
Suppression d’éléments

Lorsque vous ne voulez plus un élément dans la liste de droite, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur le bouton



pour que l’élément sélectionné revienne dans la liste de gauche.

Changement de position des éléments



Vous pouvez changer la position d’un élément en le sélectionnant dans la liste de droite et en cliquant sur le bouton ou .

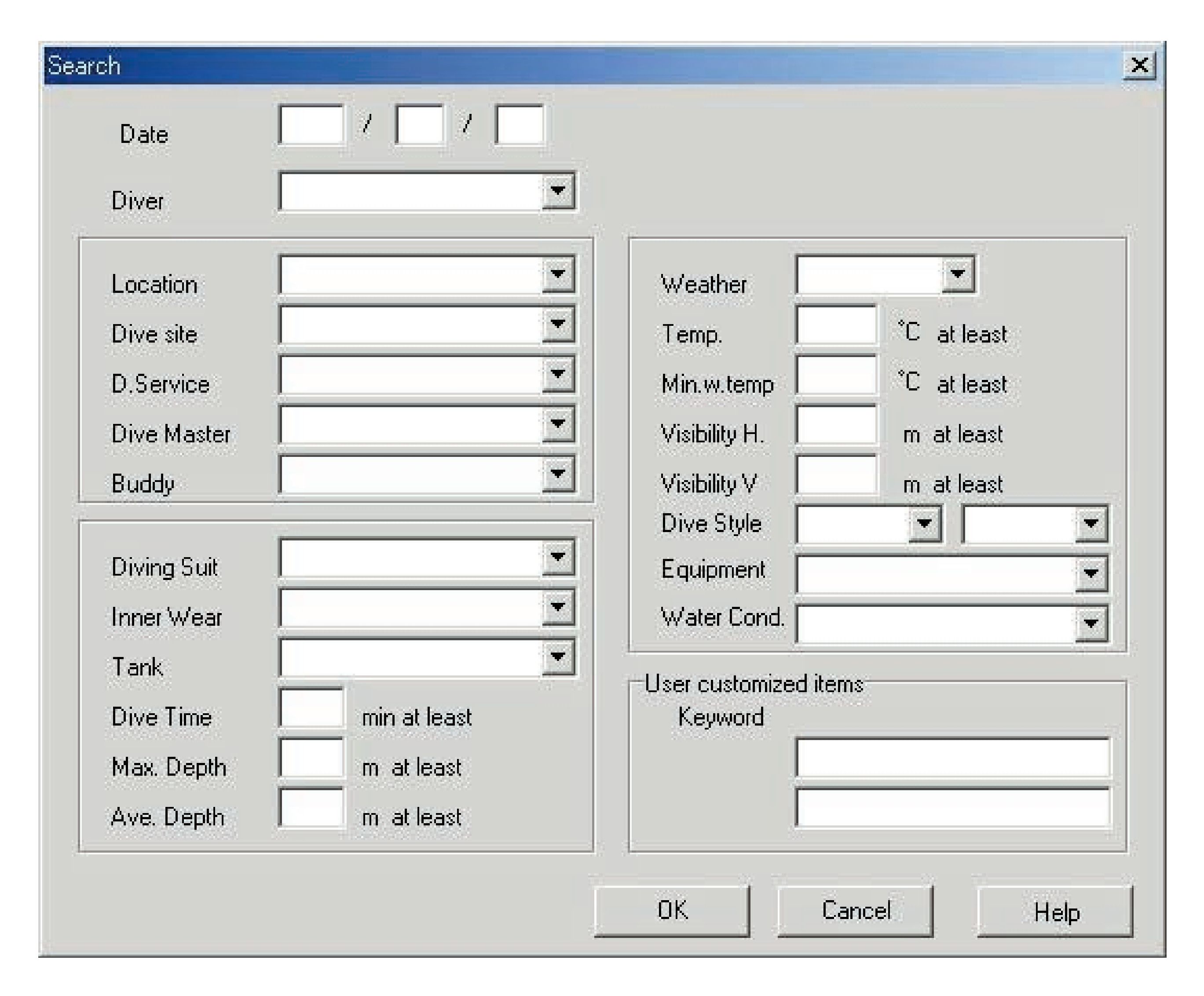
9.3. Rechercher (Search)

Vous pouvez effectuer une recherche dans la <Liste de plongées> en fonction d’un mot clé.

La boîte de dialogue <Search> apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton de la <Fenêtre principale> ou lorsque [Search (S)] est sélectionné dans le menu [Display (L)]. Lorsque les conditions de la recherche sont

spécifiées et que le bouton OK est cliqué, une liste des données contenant le mot clé apparaît.

Toutes les données contenant les lettres recherchées sont affichées. Par exemple, si le mot clé est “john” lorsque vous recherchez un plongeur, tous les noms de plongeurs contenant “john”, comme “Johnston”, “Johnson”, “Upjohn” et “John Smith” apparaîtront.



La fonction Rechercher ne peut pas être utilisée dans le mode Rechercher.
Si vous essayez de transférer des données ou de créer un nouveau journal en mode de recherche, la sélection est annulée et tous les journaux sont affichés.

Pour revenir à l’affichage normal depuis l’affichage de recherche, cliquez sur le bouton dans la <Fenêtre principale> ou sélectionnez [Search (S)] du menu [Display (L)].

9.4. Imprimer la liste de journaux (Print Log List)

Vous pouvez imprimer la liste de plongées. Seuls les éléments indiqués ci-dessous sont imprimés.

* Date (Date)
* Nombre de répétitions (Repet. No.)
* Lieu (Location)
* Site de plongée (Dive Site)
* Temps (Weather)

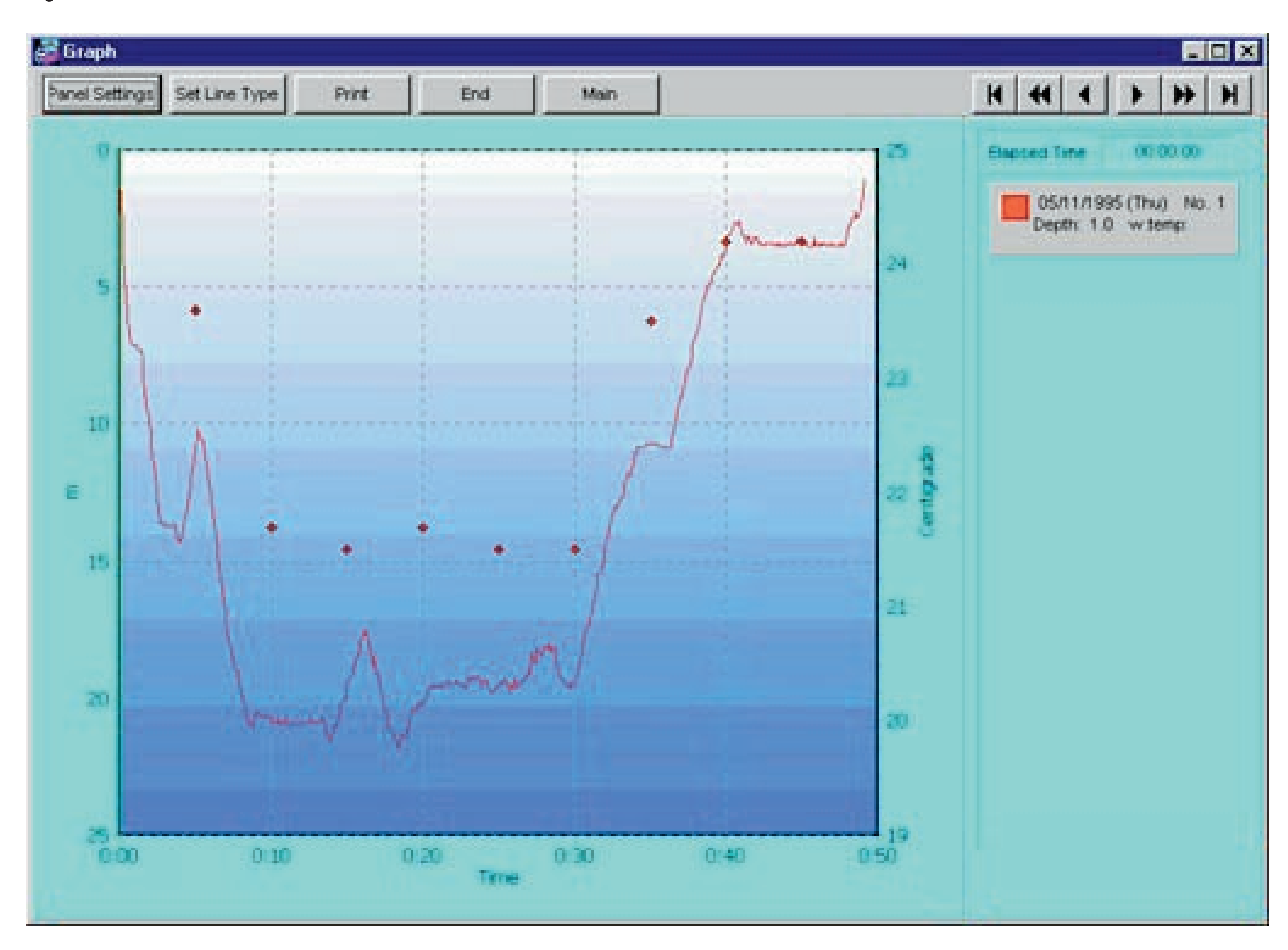
Bien que l’impression s’effectue en principe en format A4, il est possible d’effectuer des agrandissements et de changer les propriétés de l’imprimante.
Consultez le mode d’emploi de l’imprimante pour les réglages de l’imprimante.

10. Afficher le graphique (Graph)

Un graphique des données de plongée peut être affiché dans la <Zone d'affichage de journal> de la <Fenêtre principale>. Les données ajoutées lors de la création d'un nouveau journal n'apparaissent pas sur le graphique.

La <Fenêtre de graphique> s'affiche par un clic du bouton [icône] sur la <Fenêtre principale> ou lorsque [Graph (G)] est sélectionné dans le menu [Display (L)].

Lorsque des données sont sélectionnées dans la <Liste de plongées> sur la <Fenêtre principale> et la fenêtre de graphique est affichée, le graphique correspondant au journal sélectionné apparaît. Si plusieurs ensembles de données de plongée sont sélectionnés, 8 graphiques au maximum peuvent être superposés.
Si plus de 8 ensembles de données sont sélectionnés, le graphique ne changera pas. Le curseur peut être déplacé sur le graphique par un clic de la souris sur le bouton de déplacement. Les données à la position du curseur apparaissent en légende.

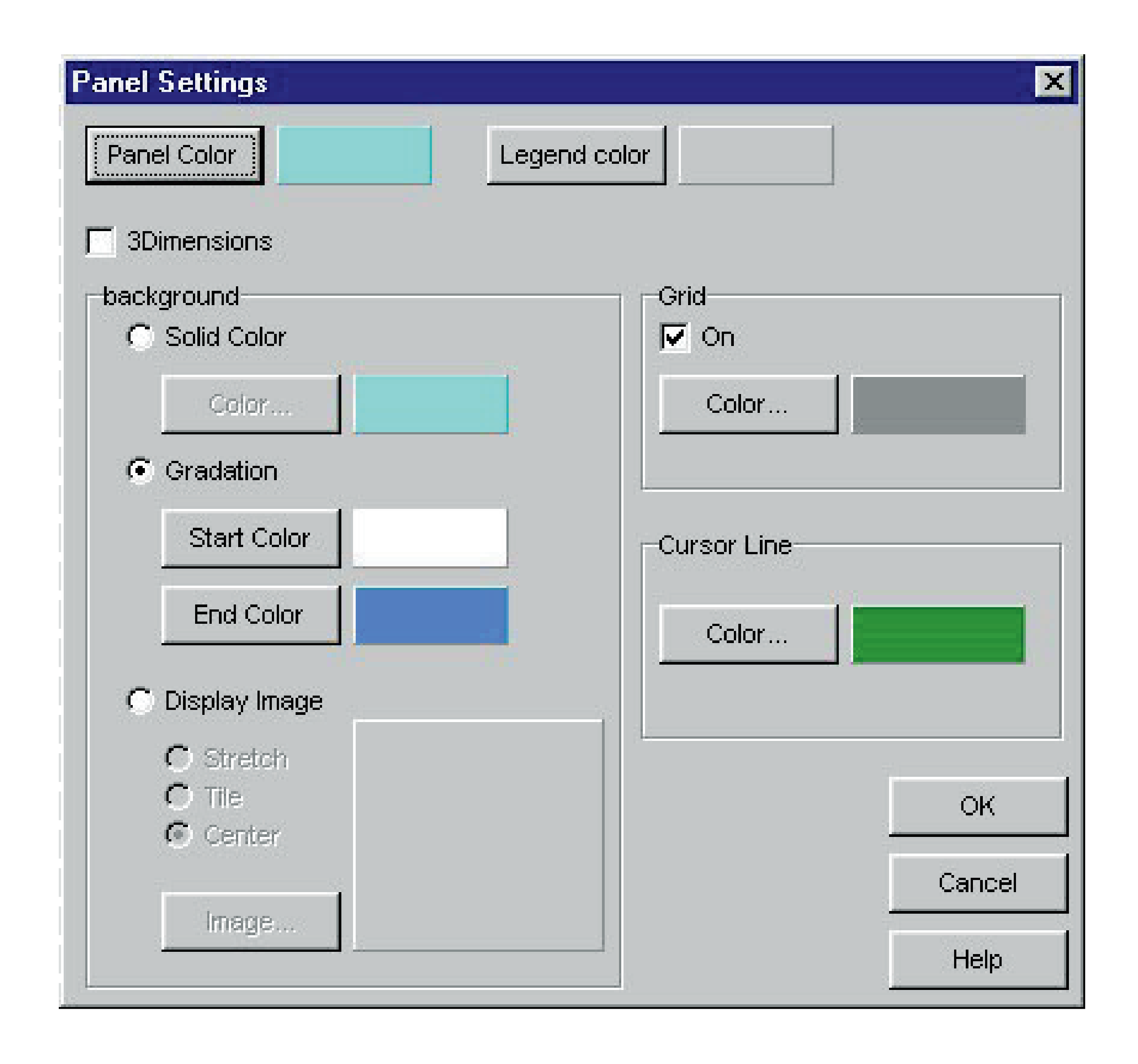


Panel Settings	Réglage de l'arrière-plan et autres réglages du graphique
Set Line Type	Réglage de l'affichage des lignes sur le graphique
Print	Impression du graphique affiché
Main	Affichage de la <Fenêtre principale> comme première fenêtre
End	Fermeture de la <Fenêtre de graphique>

	Positionnement du curseur sur le premier ensemble de données
	Positionnement du curseur sur les données précédentes par unités de 5 minutes
	Positionnement du curseur sur l'ensemble de données précédent
	Positionnement du curseur sur l'ensemble de données suivant
	Positionnement du curseur sur les données suivantes par unités de 5 minutes
	Positionnement du curseur sur le dernier ensemble de données.

10.1. Réglages de panneau (Panel Settings)

La boîte de dialogue <Panel Settings> s'affiche par un clic du bouton Panel Settings.



Panel Color	Réglage de la couleur en dehors du graphique
Legend color	Réglage de la couleur de la légende
3 Dimensions	Commutation entre l’affichage en 2 dimensions et l’affichage en 3 dimensions

Arrière-plan (Background)

Solid Color	Réglage de la couleur de l’arrière-plan de l’affichage	
Gradation	Réglage de la couleur de départ et d’arrivée de la gradation. L’arrière-plan apparaît avec une gradation de couleur.	
Display Image	Désignation de la photo utilisée pour l’affichage. Cette photo sert d’arrière-plan. Les fichiers JPEG ou BMP peuvent être sélectionnés.	
	Stretch	La taille de la photo peut être ajustée en fonction du graphique. Les fichiers originaux de l’utilisateur ne peuvent pas être ajustés.
	Tile	Les photos des fichiers originaux de l’utilisateur sont alignées en rangées si elles sont plus petites que l’arrière-plan.
	Center	Les photos des fichiers originaux de l’utilisateur apparaissent au centre dans leur taille originale.

Grilles (Grid (Lines))

On	Affichage ou non des grilles
Color...	Réglage de la couleur des grilles

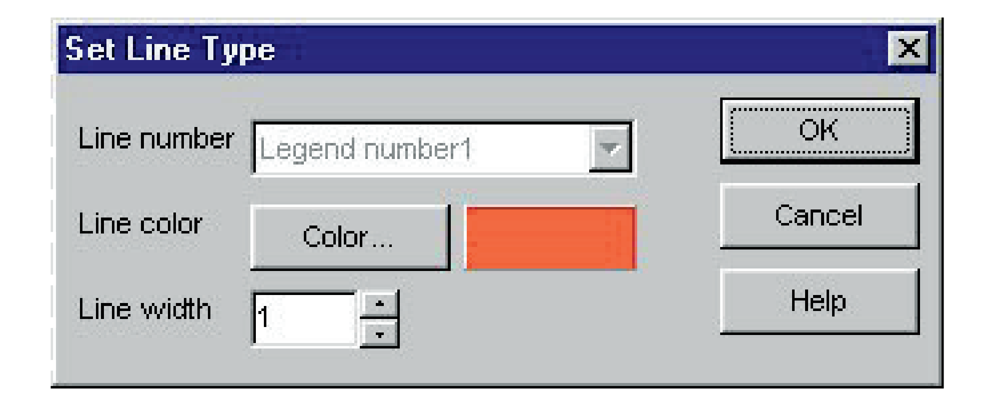
Lignes de curseur (Cursor (Lines))

Réglage de la couleur des lignes de curseur.

10.2. Définir le type de ligne (Set Line Type)

La boîte de dialogue <Set Line Type> s’affiche par un clic du bouton 

.
Désignez le type de ligne en sélectionnant un numéro de ligne. La couleur et l’épaisseur de la ligne peuvent être changés.



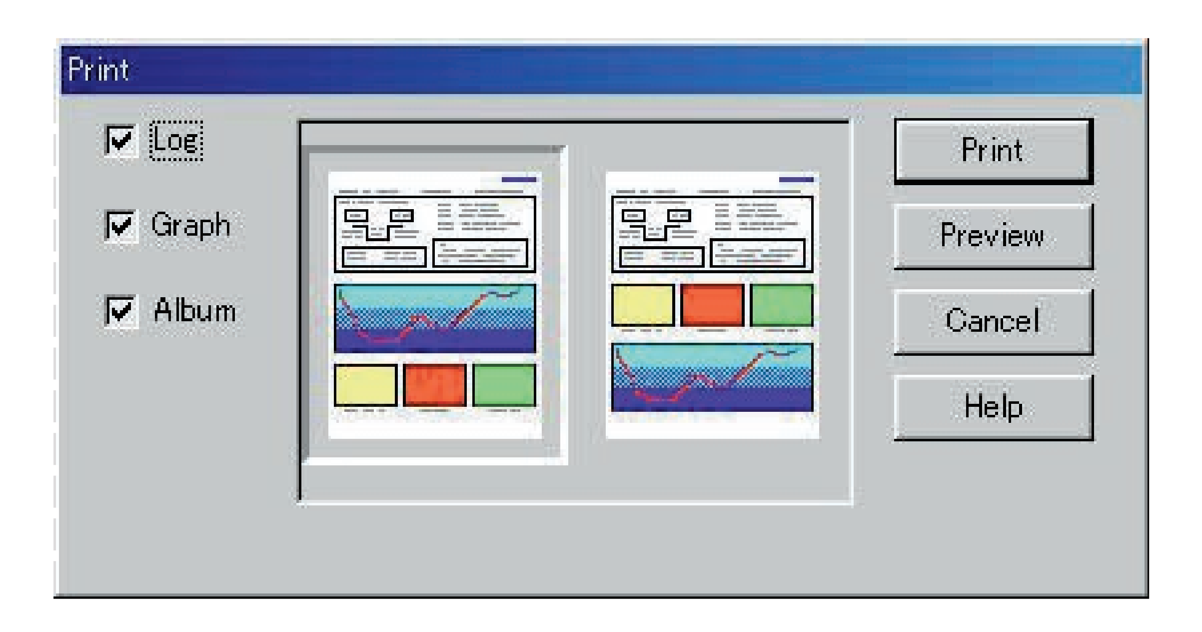
Une boîte de dialogue similaire, permettant de changer le type de ligne, s’affiche aussi par un clic de la légende apparaissant dans la zone d’affichage du graphique. Les numéros de ligne ne peuvent pas être changés dans cette boîte.

10.3. Imprimer le graphique

Le graphique est imprimé tel qu'il apparaît à l'écran lorsque vous cliquez sur le bouton Print.
Bien que l'impression s'effectue en principe en format A4, il est possible d'effectuer des agrandissements et de changer les propriétés de l'imprimante.
Consultez le mode d'emploi de l'imprimante pour les réglages de l'imprimante.

11. Imprimer le journal (Print Log)

Cette fonction permet d'imprimer les données qui ont été sélectionnées dans la <Liste de plongées> sur la <Fenêtre principale>.
La boîte de dialogue <Print> s'affiche par un clic du bouton dans la <Fenêtre principale> ou lorsque [Print (P)] est sélectionné sur le menu [Files (F)]. Vous avez le choix entre un certain nombre de modèles. Sélectionnez le modèle souhaité en cliquant dessus.



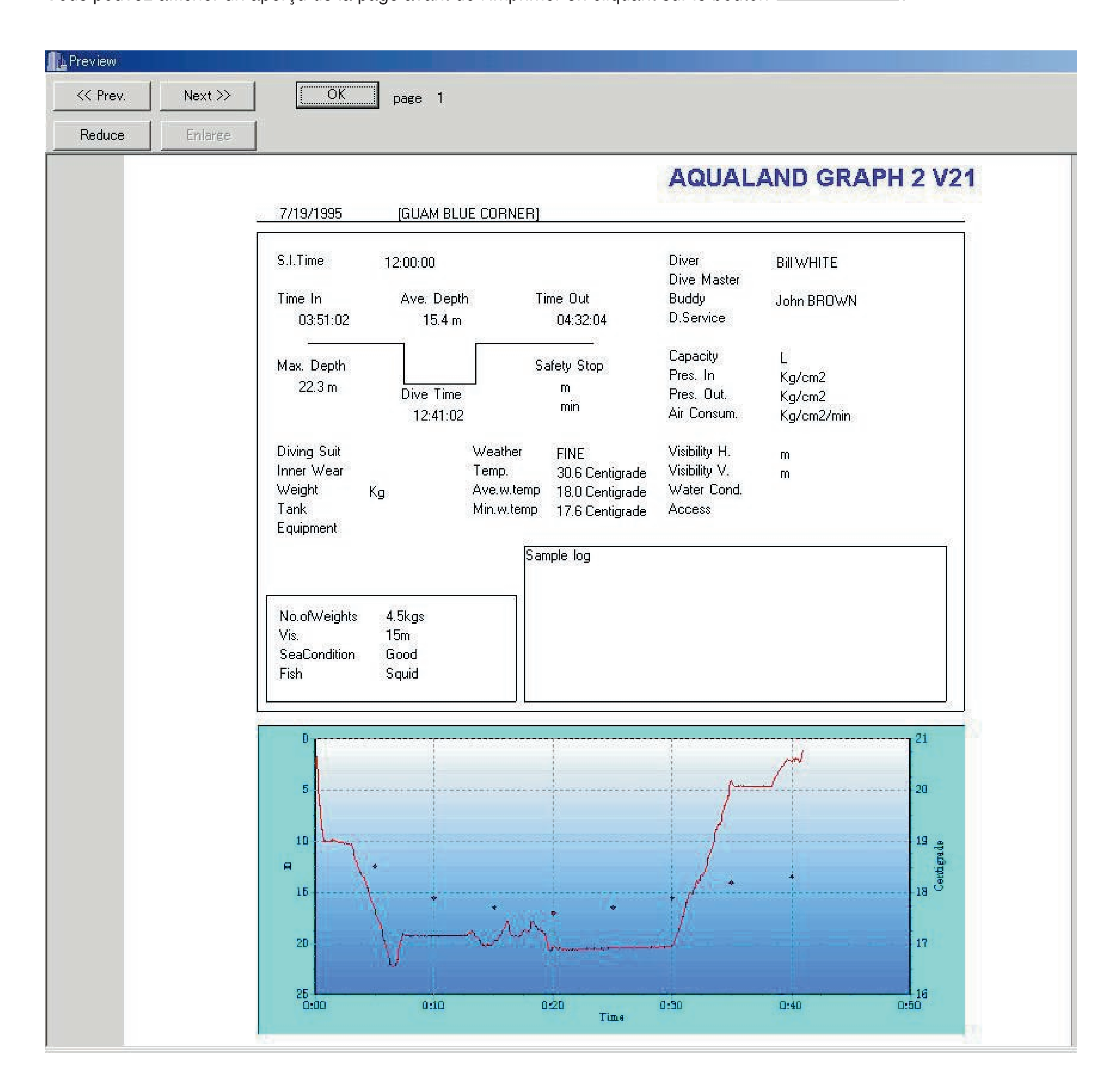
Log	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles avec date sont imprimés.
Graph	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles avec graphique sont imprimés.
Album	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles avec album sont imprimés.

11.1. Imprimer (Print)

La boîte de dialogue d'impression s'affiche par un clic du bouton Print.
Bien que l'impression s'effectue en principe en format A4, il est possible d'effectuer des agrandissements et de changer les propriétés de l'imprimante.
Consultez le mode d'emploi de l'imprimante pour les réglages de l'imprimante.

11.2. Affichage avant impression (Print Preview)

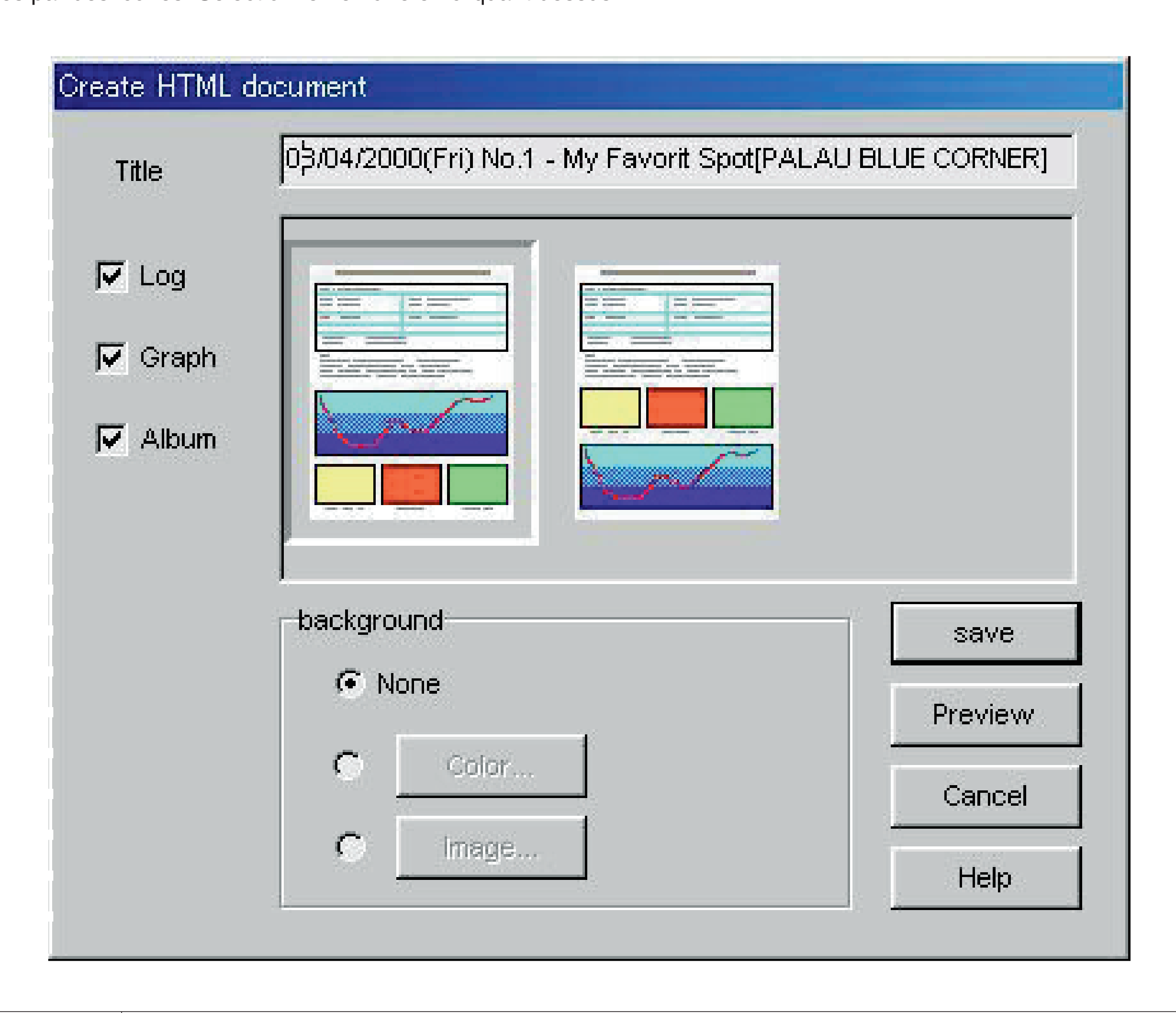
Vous pouvez afficher un aperçu de la page avant de l'imprimer en cliquant sur le bouton Preview.



L'échelle de l'aperçu peut être changée par un clic du bouton Reduce ou Enlarge. L'échelle peut être changée de 40% à 100% par unités de 10%.

12. Créer un document HTML (Create HTML Document)

Vous pouvez obtenir un document HTML à partir de données sélectionnées dans la <Liste de plongées> sur la <Fenêtre principale>.
La boîte de dialogue <Create HTML Document> s'affiche par un clic du bouton dans la <Fenêtre principale> ou lorsque [Create HTML Document (H)] est sélectionné dans le menu [Files (F)]. Vous avez le choix entre plusieurs modèles, indiqués par des icônes. Sélectionnez-en une en cliquant dessus.



Title	Vous pouvez désigner le document par un titre de 100 lettres et nombres. Si un seul ensemble de données a été sélectionné dans la liste de plongées, la date (jour), le nombre de répétitions et le lieu apparaissent dans le document. Lorsque plusieurs ensembles de données ont été sélectionnés, "DIVING LOG" apparaît.
Log	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles contiennent un journal.
Graph	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles contiennent un graphique.
Album	Lorsque vous cliquez sur cette option, les modèles contiennent un album.
Background	Ce paramètre permet de choisir l'arrière-plan du site web.
save	Sert à sauvegarder le document HTML dans le modèle sélectionné.
Preview	Met en marche le navigateur installé sur votre ordinateur. Le navigateur qui est mis en marche est celui qui est en corrélation avec le document HTML selon la corrélation de fichier.

12.1 Définir l’arrière-plan

Vous pouvez choisir l’arrière-plan du site web.

None	Aucun arrière-plan n’est spécifié.
Color ···	La boîte de dialogue permettant de choisir la couleur de l’arrière-plan apparaît. Sélectionnez la couleur souhaitée.
Image ···	La boîte de dialogue permettant de sélectionner une photo comme arrière-plan apparaît. Sélectionnez la photo souhaitée. Vous pouvez sélectionner des fichiers JPEG ou BMP.

12.2. Sauvegarder le fichier HTML

Lorsque vous sélectionnez cette option, la boîte de dialogue <Intituler et sauvegarder> apparaît.
Sélectionnez le dossier où le fichier doit être sauvegardé et désigner le fichier HTML par un nom. Un document HTML est créé dans le dossier sélectionné et les fichiers d’images correspondants sont aussi copiés dans ce dossier.
Les fichiers d’images sont automatiquement désignés par un nom pour qu’il n’y ait pas de fichier en double à l’intérieur d’un dossier.

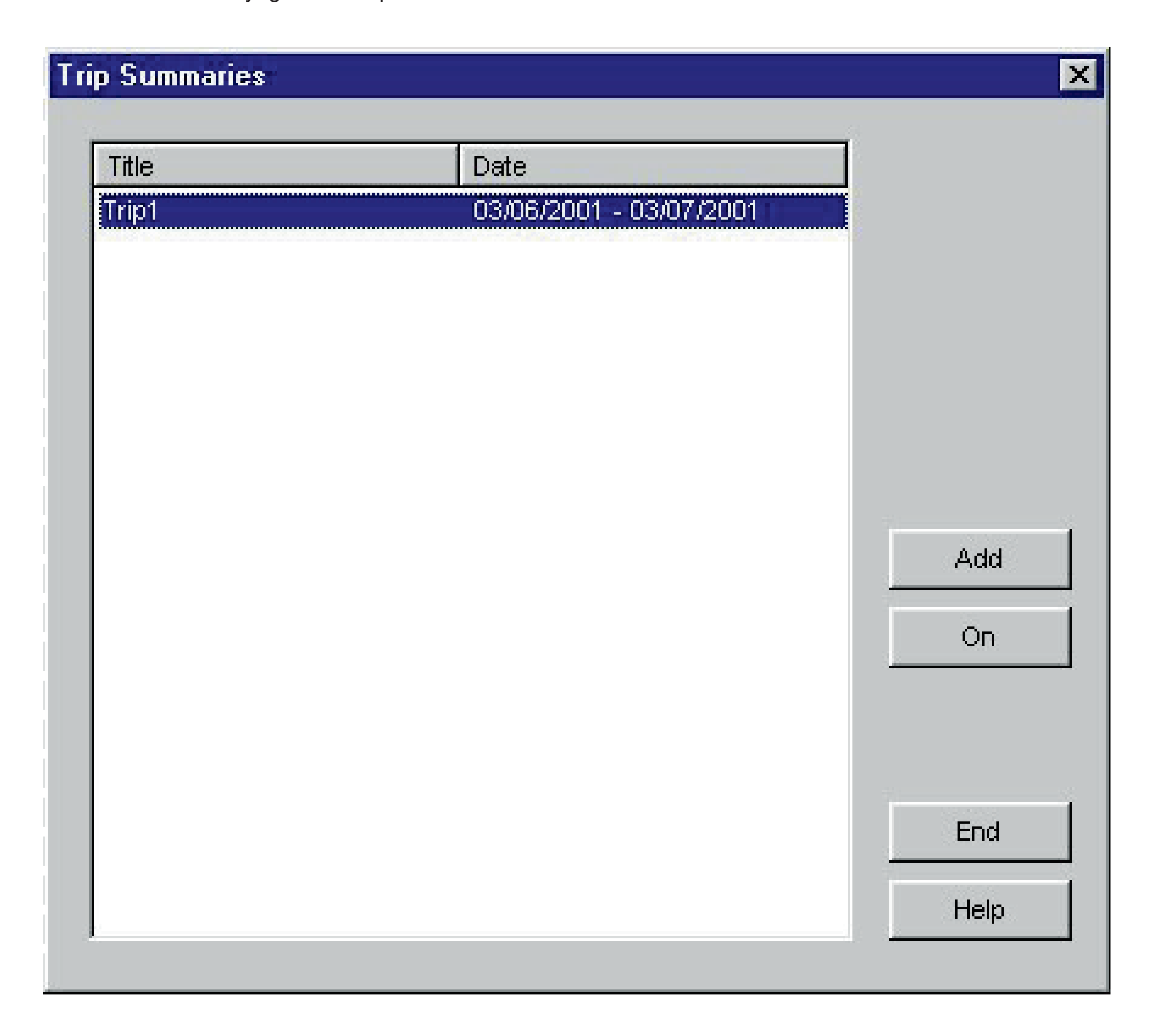
13. Extrait de voyage (Trip Summary)

Plusieurs ensembles de données peuvent être réunis pour former des extraits de voyage.
Les données de journaux ne peuvent être rassemblés que dans un seul extrait.

13.1. Enregistrer umextrait de voyage

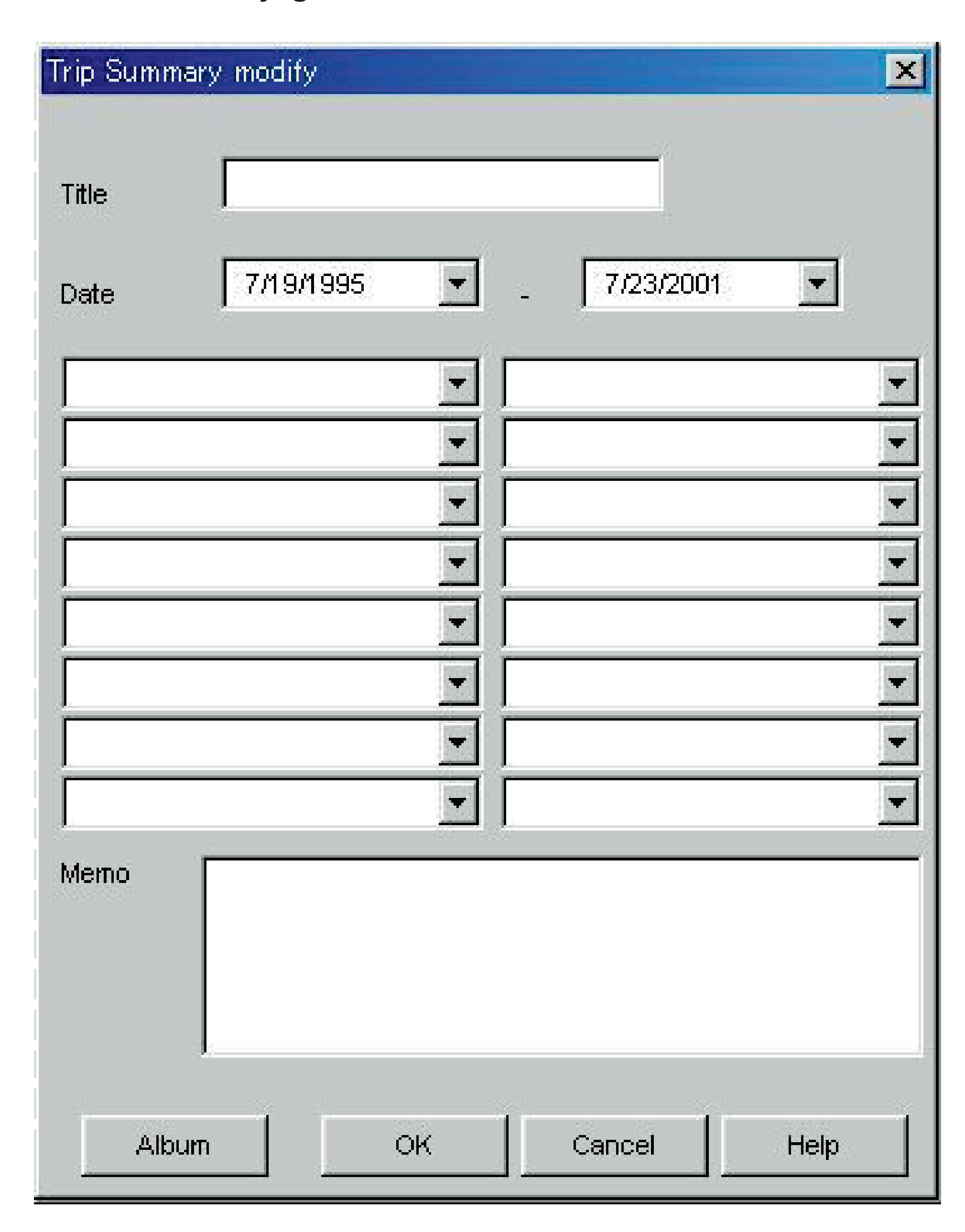
Les extraits de voyage peuvent être enregistrés de la façon suivante.

1. A partir de la <Fenêtre principale>, sélectionnez le mode d'affichage de la liste de plongées.
2. Dans la liste de plongées, sélectionnez les données qui doivent apparaître dans l'extrait de voyage.
3. La boîte de dialogue <Trip Summaries> s'affiche par un clic du bouton [icon] ou lorsque vous sélectionnez [Trip Summary (T)] dans le menu [Files (F)].
4. L'extrait de voyage sélectionné est ajouté lorsqu'un extrait de voyage est sélectionné et le bouton [On] est cliqué.
   Un nouvel extrait de voyage se crée par un clic du bouton [Add].



Si des données enregistrées et des données non enregistrées ont été sélectionnées pour un extrait de voyage dans la liste de plongées, les données non enregistrées sont ajoutées à l'extrait de voyage des données enregistrées.

Créer un nouvel extrait de voyage

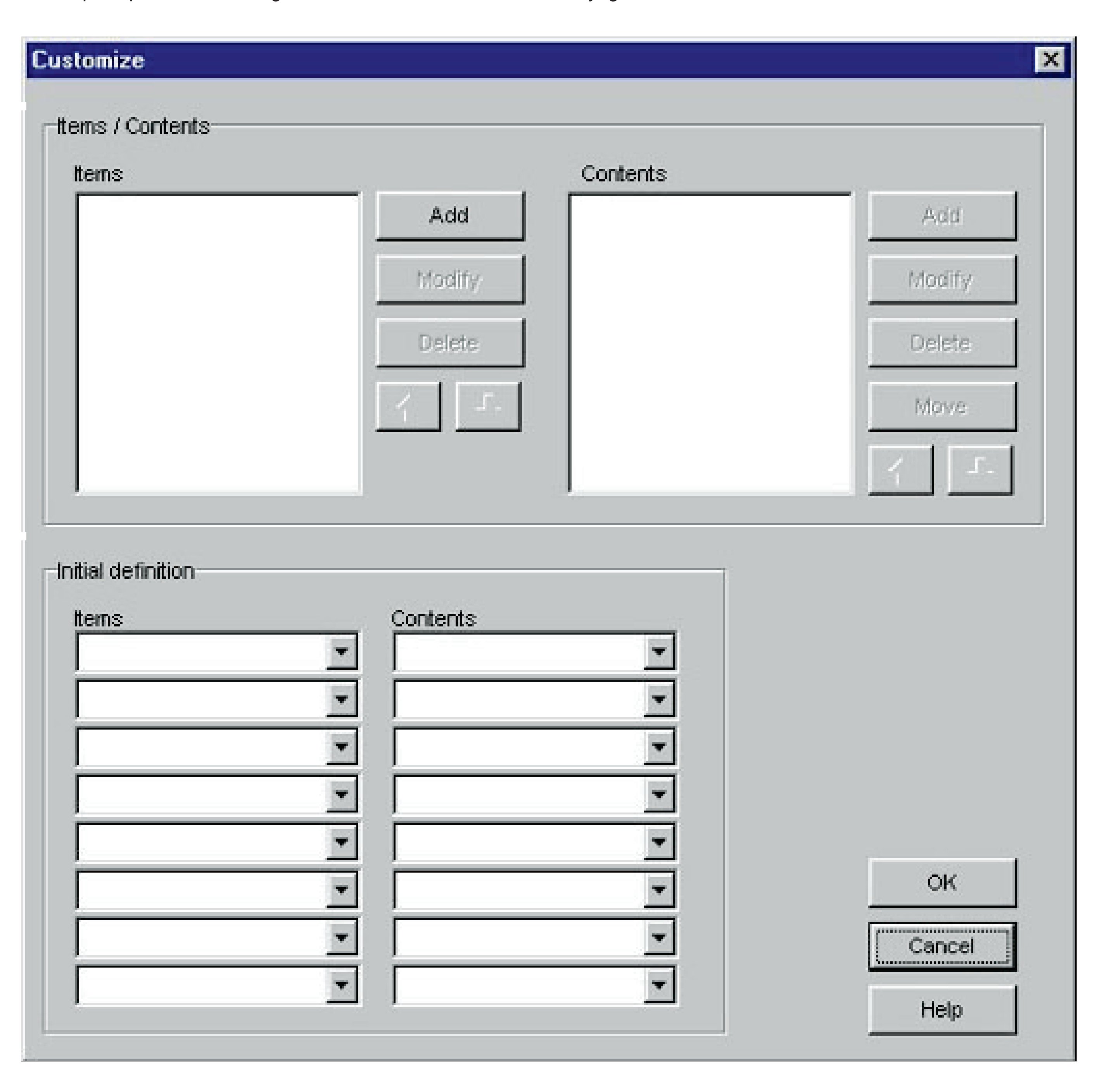


Title	Les extraits de voyage peuvent être désignés par un titre qui apparaît dans la liste d'extraits. Chaque titre peut comprendre 40 lettres et nombres au maximum.
Date	Infiquez l'année, le mois et le jour sous forme numérique. La boîte de dialogue de saisie de la date s'affiche par un clic du bouton ▼.
Trip Summary Items	Contiennent les données enregistrées daus <Initial definition> de <Customize>. La liste des éléments enregistrés et de leur contenu s'affiche par un clic du bouton ▼. Les éléments souhaités peuvent être sélectionnés sur cette liste ou bien enregistrés en les saisissant au clavier.
Memo	Permet d'enregistrer un commentaire. Les commentaires peuvent contenir 400 lettres et nombres au maximum.
Album	Sert à enregistrer des séquences vidéo et des photos dans un journal.

Lorsque vous cliquez sur le bouton OK, les données ajoutées sont validées et la boîte de dialogue <Trip Summary> apparaît.
Lorsque vous cliquez sur le bouton Cancel ou sur le bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue, les changements sont annulés et la boîte de dialogue <Trip Summaries> réapparaît.

13.2. Personnaliser (Customize)

Cette option permet de sauvegarder les éléments d'un extrait de voyage et leur contenu.



L'enregistrement est validé par un clic du bouton OK, et la boîte de dialogue <Trip Summary> réapparaît. Comme les réglages sont sauvegardés dans **AQUALAND GRAPH**, il n'est pas nécessaire de les enregistrer à chaque nouveau démarrage.
Les changements effectués s'annulent par un clic du bouton Cancel ou du bouton X dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue. La loite de dialogue <Trip Summary> réapparaît ensuite.

Les additions ou changements de données s'effectuent dans la boîte de dialogue <Add> ou <Modify>.

Lorsque des données sont saisies et validées par un clic du bouton OK, la boîte de dialogue <Customize> réapparaît et les données éditées figurent dans la liste.

Eléments personnolisés (Items)

Les éléments d'un extrait de voyage peuvent contenir 20 lettres et nombres. Un maximum de 100 éléments peuvent être enregistrés.

Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> pour ajouter de nouveaux éléments. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le nom des éléments sélectionnés. Il n'y a pas de contrôle des données en double. Le contenu ne change pas même si le nom de l'élément change.
Delete	Sert à supprimer un élément. Le contenu de cet élément est aussi supprimé.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage de l'élément sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage de l'élément sélectionné d'un rang vers le bas.

Contenu (Contents)

Le contenu peut comprendre 20 lettres et nombres au maximum. Vous pouvez enregistrer 100 contenus au maximum.

Add	Sert à afficher la boîte de dialogue <Add> pour ajouter de nouveaux éléments. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Modify	Sert à afficher la boîte de dialogue <Modify> et à changer le nom des éléments sélectionnés. Il n'y a pas de contrôle des données en double.
Delete	Sert à supprimer un contenu.
Move	Déplacement du contenu sélectionné vers un autre élément.
↑	Sert à déplacer la position d'affichage du contenu sélectionné d'un rang vers le haut.
↓	Sert à déplacer la position d'affichage du contenu sélectionné d'un rang vers le bas.

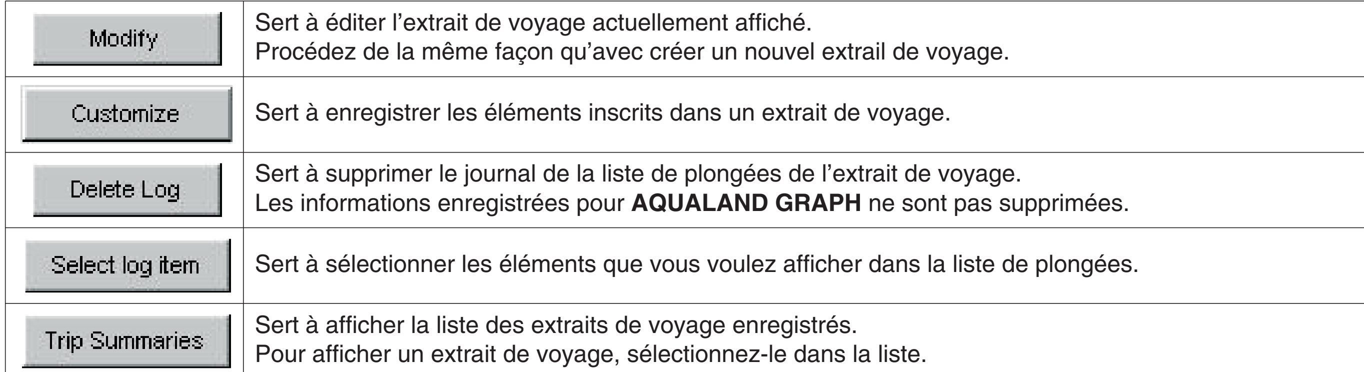
13.3. Affichage d'extrait de voyage

C'est la fenêtre principale des extraits de voyage.
Les extraits de voyage s'affichent de la façon suivante si un journal a déjà été enregistré dans un extrait.

Le bouton apparaît à l'extrême gauche de la <Liste de plongées> pour les journaux qui ont été enregistrés dans un extrait de voyage.

1. Sur la <Fenêtre principale>, sélectionnez le mode d'affichage de liste de plongées.
2. Sélectionnez les données d'extrait de voyage enregistrées dans la liste de plongées.
3. La boîte de dialogue <Extrait de voyage> s'affiche par un clic du bouton ou lorsque [Trip Summary (T)] est sélectionné dans le menu [Files (F)].

13.4. Editer un extrait de voyage



Modify	Sert à éditer l’extrait de voyage actuellement affiché. Procédez de la même façon qu’avec créer un nouvel extrail de voyage.
Customize	Sert à enregistrer les éléments inscrits dans un extrait de voyage.
Delete Log	Sert à supprimer le journal de la liste de plongées de l’extrait de voyage. Les informations enregistrées pour **AQUALAND GRAPH** ne sont pas supprimées.
Select log item	Sert à sélectionner les éléments que vous voulez afficher dans la liste de plongées.
Trip Summaries	Sert à afficher la liste des extraits de voyage enregistrés. Pour afficher un extrait de voyage, sélectionnez-le dans la liste.

Zone d’affichage de l’album

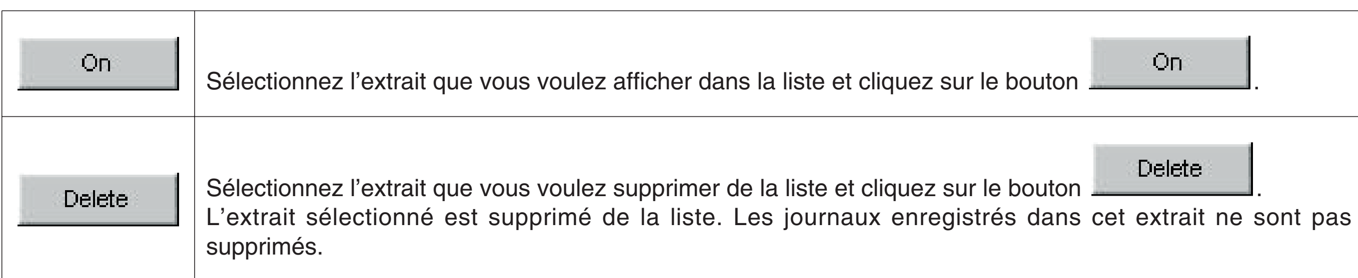
Lorsque vous cliquez sur une image d’un album avec la souris, une boîte de dialogue ayant la taille originale de l’image (dans le cas de photos) apparaît.
S’il s’agit de séquences vidéo, l’application correspondant au fichier AVI démarre et la séquence vidéo est reproduite.

13.5. Supprimer um journal (Delete Log)

Cette option sert à supprimer un journal de la liste de plongées d'un extrait de voyage.
Le journal qui doit être supprimé se sélectionne dans la liste de plongées de l'extrait de voyage. Lorsque vous cliquez sur le bouton [Delete Log], le journal sélectionné est supprimé de la liste de plongées.
Les informations enregistrées pour **AQUALAND GRAPH** ne sont pas supprimées.

13.6. Liste des extraits de voyage (Trip Summaries)

Cette option sert à afficher une liste des extraits de voyage.



On	Sélectionnez l'extrait que vous voulez afficher dans la liste et cliquez sur le bouton [On].
Delete	Sélectionnez l'extrait que vous voulez supprimer de la liste et cliquez sur le bouton [Delete]. L'extrait sélectionné est supprimé de la liste. Les journaux enregistrés dans cet extrait ne sont pas supprimés.

14. Valeurs limites

Les valeurs limites suivantes ont été enregistrées dans **AQUALAND GRAPH**.

14.1. Nombre d’enregistrements

Eléments	Nombre maximal
Journal (Log)	9999
Lieu (Location)	1000
Site de plongée (Dive site)	100
Club de plongée (D. Service)	100
Plongeur (Diver)	1000
Temps (Weather)	100
Style de plongée (Dive style)	100
Eau douce / Eau de mer (Water Body)	100
Conditions de l’eau (Water cond.)	100
Vêtement de plongée (Diving Suit)	100
Habit intérieur (Inner Wear)	100
Bouteille (matériau) (Tank (material))	100
Equipement (Equipment)	100
Paramètres personnalisés (User customized items)	1000
Contenu des paramètres personnalisés (User customized item contents)	1000
Album (par journal/extrait de voyage) (Album (per log / trip summary))	50
Extrait de voyage (Trip summary)	99
Eléments des extraits de voyage (Trip summary items)	100
Contenu des extraits de voyage (Trip summary contents)	100

14.2. Nombre de caractères saisis

Elément	Nombre maximal
Poids (Weight)	10 lettres et nombres
Volume (bouteilles) (Tank)	10 lettres et nombres
Pression (Pressure)	10 lettres et nombres
Consommation d'air (Air consum)	10 lettres et nombres
Lieu (Location)	20 lettres et nombres
Site de plongée (Dive site)	20 lettres et nombres
Club de plongée (D. Service)	20 lettres et nombres
Plongeur (Diver)	20 lettres et nombres
Instructeur (Dive master)	20 lettres et nombres
Ami (Buddy)	20 lettres et nombres
Temps (Weather)	12 lettres et nombres
Style de plongée (Dive style)	10 lettres et nombres
Eau douce / Eau fraîche (Water Body)	10 lettres et nombres
Conditions de l'eau (Water cond.)	10 lettres et nombres
Vêtement de plongée (Diving Suit)	20 lettres et nombres
Habit intérieur (Inner Wear)	20 lettres et nombres
Bouteilles (matériau) (Tank (material))	10 lettres et nombres
Equipement (Equipment)	10 lettres et nombres
Paramètres personnalisés (User customized items)	12 lettres et nombres
Contenu des paramètres personnalisés (User customized item contents)	20 lettres et nombres
Mémo (Memo)	400 lettres et nombres
Commentaire de l'album (Album comment)	20 lettres et nombres
Titre de document HTML (HTML document title)	100 lettres et nombres
Titre d'extrait de voyage (Trip summary title)	40 lettres et nombres
Eléments d'un extrait de voyage (Trip summary items)	20 lettres et nombres
Contenu d'un extrait de voyage (Trip summary contents)	20 lettres et nombres
Mémo d'un extrait de voyage (Trip summary memo)	400 lettres et nombres

Remarque: Selon leur taille, tous les caractères ne pourront peut-être pas être affichés, même si leur nombre est inférieur au nombre maximal de caractères autorisés.

14.3. Valeurs saisies

Elément (Item)	Nombre maximal
Nombre de répétitions (Repet. No.)	2 nombres
Profondeur maximale (Max. depth)	4 nombres
Profondeur moyenne (Ave. depth)	4 nombres
Profondeur d'arrêt de sécurité (Safety stop depth)	4 nombres
Durée d'arrêt de sécurité (Safety stop time)	3 nombres
Température (Temp.)	4 nombres
Température de l'eau moyenne (Ave. w. temp)	4 nombres
Température de l'eau minimale (Min. w. temp)	4 nombres
Visibilité V. (Visibility V.)	4 nombres
Visibilité H. (Visibility H.)	4 nombres
Volume des bouteilles (Tank Capacity)	4 nombres
Pression entrée (Pres. In)	4 nombres
Pression sortie (Pres. Out)	4 nombres
Consommation (Consump.)	4 nombres
Poids (Weight)	4 nombres

15. Specification Techniques de L'unite de Communication

Type	**CMUT-1**	**CMUT-03**
Alimentation	Approvisionnée par la ligne de signaux RS-232C	
Consommation d'énergie	2 mA	
Conditions de fonctionnement	Température : de + 5°C à + 40°C Humidité : de 20 à 80% (sans condensation)	
Dimensions	Largueur : 7,1 cm Profondeur : 11,1 cm Hauteur : 3,1 cm (connecteur compris)	Largueur : 10,8 cm Profondeur : 7,1 cm Hauteur : 8,6 cm (support compris)
Poids	105 g	270 g (support compris)